



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

## El diseño gráfico y sus profesionales. Retos y definiciones

Sheila Gonzalez-Mardones

**ADVERTIMENT.** La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX ([www.tdx.cat](http://www.tdx.cat)) i a través del Dipòsit Digital de la UB ([diposit.ub.edu](http://diposit.ub.edu)) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX ni al Dipòsit Digital de la UB. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX o al Dipòsit Digital de la UB (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

**ADVERTENCIA.** La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR ([www.tdx.cat](http://www.tdx.cat)) y a través del Repositorio Digital de la UB ([diposit.ub.edu](http://diposit.ub.edu)) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR o al Repositorio Digital de la UB. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR o al Repositorio Digital de la UB (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

**WARNING.** On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX ([www.tdx.cat](http://www.tdx.cat)) service and by the UB Digital Repository ([diposit.ub.edu](http://diposit.ub.edu)) has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized nor its spreading and availability from a site foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository is not authorized (framing). Those rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.

El diseño gráfico y sus profesionales. Retos y definiciones



# El diseño gráfico y sus profesionales. Retos y definiciones

Doctoranda  
Sheila Gonzalez~Mardones

Dirección de tesis  
Jesús Del Hoyo Arjona

Tutor  
Carles Ameller

Departamento de diseño e imagen  
Universidad de Barcelona  
Programa de doctorado *Estudis Avançats en Produccions Artístiques*  
Antiguo Programa de Doctorado *Recerca en Disseny*. Bienio 2006-2008





# Agradecimientos

Octubre 2015

Esta tesis ha sido un largo, muy largo camino, con muchas subidas y bajadas, con muchas barreras y muchas zanjas pero a lo largo del camino siempre ha habido personas a las que estar agradecida y aquí y ahora quiero reconocerles su trato, su amabilidad, su paciencia, su generosidad y su cariño.

A mis padres por creer siempre que este proyecto vería la luz, por su paciencia, por todas las comidas, las planchas, las llamadas al ascensor, los berrinches y sobretodo por su optimismo.

A mis tías que desde la distancia se han preocupado por la evolución de la tesis, siempre atentas y pacientes.

A Teo, por recibirme cada día con todo el cariño que es capaz de dar.

A Koldo por estar siempre ahí, en lo bueno y en lo malo, por haberme dejado el espacio necesario para acabar esto. Por su paciencia y tesón y por la gran confianza que ha depositado en mi.

A Jesús por guiarme, asesorarme, dirigirme y animarme siempre a seguir adelante.

A Raquel por que ha sido una compañera de viaje estupenda, siempre un paso por delante resolviendo mis dudas y apaciguando mis temores.

A mis compañeros de la Escuela Arsenal, por aguantar mis batallas, mi falta de tiempo y mi mal humor.

A todos mis amigos, catalanes y norteos por que a pesar de tenerlos abandonados durante 9 meses, ahí siguen.

A aquellos profesionales que de forma desinteresada han perdido parte de su tiempo contestando cuestionarios.

A los miembros del tribunal que hacen posible la lectura de esta tesis y que con su trabajo consiguen que la investigación sea una vía de futuro.

A todos los que de un modo u otro se han sentido partícipes de este proyecto.

GRACIAS



## 0. Tabla de contenidos

<b>Agradecimientos</b>	<b>5</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>21</b>
1. 1 Resumen	21
1. 2 Formulación del problema	22
1. 3 Objetivos	27
1. 4 Justificación	29
1. 5 Marco teórico-conceptual	31
1. 6 Metodología	33
<b>2. Marco general. El diseño</b>	<b>47</b>
2. 1 Visiones y definiciones	47
2. 2 Apuntes históricos	73
<b>3. Marco contextual. El diseño gráfico en España. Estructuras</b>	<b>83</b>
3. 1 El marco profesional	83
3. 1. 1 El diseño en España existe	83
3. 1. 2 Asociaciones profesionales	88
3. 1. 3 Concursos	91
3. 1. 4 Motor económico	96
3. 2 El marco legal	107
3. 2. 1 Definición profesional CNAE	107
3. 2. 2 Definición Familia Profesional / Cualificación Profesional	112
3. 2. 3 Comparativa España – Europa	126
3. 2. 4 Estructuras empresariales	129
3. 3 El marco docente	131
3. 3. 1 Oferta formativa en España. Marco docente nacional	131

3. 3. 2 Oferta formativa en diseño. Centros formativos	135
3. 3. 3 Análisis de la oferta formativa en diseño	136
3. 3. 3. 1 Formación Profesionalizadora	137
3. 3. 3. 1. 1 Formación profesional básica	138
3. 3. 3. 1. 2 Ciclos formativos de grado medio	139
3. 3. 3. 1. 3 Ciclos formativos de grado superior	142
3. 3. 3. 2 Formación Teórico – Disciplinar	156
3. 3. 3. 2. 1 Estudios de primer ciclo universitario	158
3. 3. 3. 2. 1. 1 Grado universitario	158
3. 3. 3. 2. 1. 2 Estudios Superiores de Diseño	174
3. 3. 3. 2. 2 Estudios de segundo ciclo universitario	182
3. 3. 3. 2. 2. 1 Estudios de postgrado	182
3. 3. 3. 2. 3 Estudios de tercer ciclo universitario	183
3. 3. 3. 2. 3. 1 Estudios de doctorado	183
3. 3. 4 Estratos formativos	183
3. 3. 5 Europa	188
<b>4. El profesional del diseño gráfico</b>	<b>193</b>
4. 1 La familia profesional del diseño gráfico: actores implicados	193
4. 1. 1 Perfiles profesionales	193
4. 1. 2 Perfiles profesionales según fases y responsabilidades dentro del proyecto	217
4. 2 Competencias profesionales	231
4. 2. 1 Competencias profesionales a nivel de asistente	233
4. 2. 2 Competencias profesionales a nivel de técnico	237
4. 2. 3 Competencias profesionales a nivel teórico – disciplinar	241
4. 2. 3. 1 Grado universitario – Estudios Superiores de Diseño	242
4. 2. 3. 2 Máster universitario	256
4. 2. 4 Propuesta de competencias profesionales según niveles del Catálogo Nacional de las	

Cualificaciones Profesionales	259
4. 3 Especificidad laboral y líneas de trabajo	267
<b>5. Conclusiones</b>	<b>293</b>
5. 1 Líneas de investigación futuras	309
<b>6. Bibliografía</b>	<b>313</b>
6.1 Bibliografía general	313
6. 2 Bibliografía por temática	319
6. 2. 1. Introducción	319
6. 2. 2 Marco general. El diseño.	320
6. 2. 3. Marco contextual. El diseño gráfico en España. Estructuras	322
6. 2. 4. El profesional del diseño gráfico	324
6. 3 Webgrafía	327
<b>7. Anexos documentales</b>	<b>329</b>
7. 1 Gráfico resumen	331
7. 2 Cronograma. Diseño gráfico y comunicación visual. De las Artes gráficas a la disciplina del diseño gráfico. Contexto Internacional	333
7. 3 Cronograma. Origen del diseño gráfico en España. De profesión a disciplina	335
7. 4 Las asociaciones profesionales	337
7. 4. 1 Fichas asociaciones profesionales	337
7. 4. 2 Tabla de cruce: Las asociaciones profesionales	337
7. 5 Tabla de cruce: Los concursos	339
7. 5. 1 Fichas concursos	339
7. 5. 2 Tabla de cruce: Los concursos	339
7. 6 Cuestionario cuantitativo	341
7. 7 Base de datos centros docentes	343
7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales	345

7. 9 Propuesta competencias profesionales	347
7. 10 Sentencia del Tribunal Supremo	349
7. 11 CIU 4.0	351
7. 12 NACE Rev.2	353
7. 13 CNAE 2009 Real Decreto	355
7. 14 Introducción CNAE 2009	357
7. 15 CNAE 93 Rev.1	359
7. 16 Distribución de perfiles profesionales por área y definición de cada uno de ellos	361
7. 17 Glosario	363
7. 18 Reales Decretos	373
7. 19 Gráfico perfiles profesionales propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual	375
7. 20 Propuesta definitoria de la disciplina	377

## 0. 1 Índice de figuras

Fig. 1: Gráfico incorporación del diseño a las empresas. Fuente: <i>Realitats i oportunitats. El disseny i l'empresa a Catalunya. Observatori del disseny</i> . FAD	23
Fig. 2: Esquema de los estratos formativos especializados en la docencia del diseño en España. Elaboración propia	24
Fig. 3: Esquema problema – solución en la sociedad industrial. Fuente: definiciones de diseño capítulo 2. Elaboración propia.	69
Fig. 4: Definición de diseño. Fuente: definiciones de diseño capítulo 2. Elaboración propia.	70
Fig. 5: Mapa asociaciones profesionales en España. Elaboración propia	84
Fig. 6: Mapa cuantificado de asociaciones profesionales en España. Elaboración propia	85
Fig. 7: Mapa colegios profesionales en España. Elaboración propia	85
Fig. 8: Mapa cuantificado colegios profesionales en España. Elaboración propia	86
Fig. 9: Mapa centros de diseño en España. Elaboración propia	86
Fig. 10: Mapa cuantificado centros de diseño en España. Elaboración propia	87
Fig. 11: Miniatura tabla de cruce: Las asociaciones profesionales. Fuente: análisis cualitativo. Elaboración propia	90
Fig. 12: Miniatura tabla de cruce: Los concursos. Fuente: análisis cualitativo. Elaboración propia	93
Fig. 13: Diapositiva presentación del estudio <i>Reflexió estratègica del sector serveis de disseny</i> . Comparativa datos CNAE con estudio propio. Fuente: BCD	97
Fig. 14: Diapositiva presentación del estudio <i>Reflexió estratègica del sector serveis de disseny</i> . Datos de facturación por especialidad. Fuente: BCD	98
Fig. 15: Diapositiva presentación del estudio <i>Reflexió estratègica del sector serveis de disseny</i> . Datos de exportación por especialidad. Fuente: BCD	98
Fig. 16/17: Tablas de precios medios según tipología proyectual. Fuente: estudio cuantitativo. Elaboración propia	103
Fig. 18: Estructura de la evolución desde la clasificación mundial CIIU Rev.4 a la NACE Rev. 2 europea hasta la CNAE – 2009 española. Fuente Instituto Nacional de Estadística	108
Fig. 19: Estructura de la CNAE – 2009. Fuente: Introducción CNAE 2009. Ver anexo documental 7. 14. Elaboración propia	109
Fig. 20: Cuadro de familias profesionales y niveles de cualificación del Instituto Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Fuente: <a href="http://www.mecd.gob.es/educa/incual/ice_catalogoWeb.html#Estructura">http://www.mecd.gob.es/educa/incual/ice_catalogoWeb.html#Estructura</a>	113
Fig. 21: Ubicación de actividades de diseño en la Familia Profesional de Artes Gráficas. Fuente: base de datos Cualificaciones. <a href="https://www.educacion.gob.es/iceextranet/bdqCualificacionesAction.do">https://www.educacion.gob.es/iceextranet/bdqCualificacionesAction.do</a>	115
Fig. 22: Resultado de búsqueda a partir de familia y nivel. Fuente: base de datos Cualificaciones: <a href="https://www.educacion.gob.es/iceextranet/bdqCualificacionesAction.do">https://www.educacion.gob.es/iceextranet/bdqCualificacionesAction.do</a>	116
Fig. 23: Búsqueda en la categoría de Artes Gráficas. Fuente: <a href="https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser">https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser</a>	117
Fig. 24: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <a href="https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser/-/browser/Occupation">https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser/-/browser/Occupation</a>	118
Fig. 25: Búsqueda de la competencia diseño. Fuente: aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <a href="https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept/-/concept/xx/en/http://ec.europa.eu/esco/skill/16088">https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept/-/concept/xx/en/http://ec.europa.eu/esco/skill/16088</a>	120
Fig. 26: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <a href="https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F18198">https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F18198</a>	121
Fig. 27: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <a href="https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F19002">https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F19002</a>	122
Fig. 28: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <a href="https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F19002">https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F19002</a>	123
Fig. 29: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <a href="https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F19002">https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F19002</a>	124
Fig. 30: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <a href="https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser">https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser</a>	125
Fig. 31: Comparativa clasificación de actividades económicas España – Europa. Elaboración propia	126

Fig. 32: Comparativa clasificación de las Cualificaciones Profesionales España – Europa: Estructura. Elaboración propia	127
Fig. 33: Comparativa España – Europa a nivel CNAE y Cualificación Profesional. Elaboración propia	128
Fig. 34: Tipos de organizaciones más habituales en empresas de diseño. Fuente: <i>Qüestionari per a l'elaboració d'una guia orientativa de preus per a projectes i tasques</i> . Elaboración propia	129
Fig. 35: Figura legal en la empresa (según sistema de cotización y remuneración). Fuente: <i>Qüestionari per a l'elaboració d'una guia orientativa de preus per a projectes i tasques</i> . Elaboración propia	129
Fig. 36: Diapositiva presentación del estudio <i>Reflexió estratègica del sector serveis de disseny</i> donde se muestra el número de trabajadores medios en las empresas de diseño. Fuente: BCD	130
Fig. 37: Forma jurídica. Fuente: <i>Qüestionari per a l'elaboració d'una guia orientativa de preus per a projectes i tasques</i> . Elaboración propia	130
Fig. 38: Sistema educativo español LOMCE. Fuente: Ministerio de Educación Cultura y Deporte. Elaboración propia	132
Fig. 39: Dos vías formativas distintas para la formación en diseño. Fuente: Ministerio de Educación Cultura y Deporte. Elaboración propia	133
Fig. 40: Mapa de los centros educativos repartidos por comunidades autónomas. Elaboración propia	135
Fig. 41: Gráfico de la oferta de formación en diseño en España a Febrero de 2015. Elaboración propia	137
Fig. 42: Gráfico de la oferta de formación en diseño en España a Febrero de 2015. Fuente: investigación propia. Elaboración propia	184
Fig. 43: Perfiles profesionales según niveles de responsabilidad en el proyecto. Fuente Jesús Del Hoyo Arjona y <i>Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya</i> . Elaboración propia	186
Fig. 44: Perfiles profesionales según niveles de responsabilidad en el proyecto vinculados a la oferta formativa en diseño en España. Elaboración propia	187
Fig. 45: Tabla resumen estado estudios de diseño en Europa. Fuente: ANECA. Elaboración propia	189
Fig. 46: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral. Fuente: base de datos Porta 22. Elaboración propia	194
Fig. 47: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral eliminando aquellas áreas de conocimiento no propias del ámbito disciplinar del diseño gráfico y la comunicación visual. Fuente: Base datos Porta 22. Elaboración propia	198
Fig. 48: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral fusionando el ámbito del diseño gráfico con la comunicación. Fuente: Base datos Porta 22. Elaboración propia	199
Fig. 49: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral eliminando el ámbito de audiovisuales. Elaboración propia	200
Fig. 50: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral añadiendo el perfil profesional del tipógrafo. Fuente: Base de datos Porta 22. Elaboración propia	201
Fig. 51: Miniatura Perfiles profesionales próximos y lejanos en relación a la figura del diseñador gráfico. Elaboración propia. Ver anexo 7. 19 Gráfico perfiles profesionales propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual	217
Fig. 52: Esquema metodológico de Bruno Munari. Fuente: VILCHIS, LUZ DEL CARMEN; <i>Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos</i> ; Centro Juan Acha: México; 2002; página 91	219
Fig. 53: Esquema metodológico de Christopher Jones. Fuente: JONES, CHRISTOPHER; <i>Métodos de diseño</i> ; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1976; página 82	220
Fig. 54: Sistema metodológico de Bernd Löbach. Fuente: VILCHIS, LUZ DEL CARMEN; <i>Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos</i> ; Centro Juan Acha: México; 2002; página 109	221
Fig. 55: Sistema metodológico de Guy Bonsiepe. Fuente: BONSIPE, GUI; <i>Teoría y práctica del diseño industrial</i> ; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1978. Elaboración propia	222
Fig. 56: Sistema metodológico de Josep Maria Martí. Fuente: <i>Introducció a la metodologia del Disseny; Edicions de la Universitat de Barcelona</i> : Barcelona; 1999; página 128	223
Fig. 57: Sistema metodológico de Elena González: Fuente: <i>El proceso de creación y la evolución de los proyectos de diseño gráfico</i> ; Servicio Editorial Universidad del País Vasco: Bilbao; 1994; página 47	224
Fig. 58: Perfiles profesionales según formación y grado de responsabilidad vinculados a las fases de proyecto. Elaboración propia	226

Fig. 59: Tipos de perfiles profesionales según formación y grado de responsabilidad vinculados a las fases de proyecto. Elaboración propia	227
Fig. 60: Tipos de perfiles profesionales según formación y grado de responsabilidad vinculados a las fases de proyecto y a los niveles que marca el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Elaboración propia	228
Fig. 61: Propuesta de nomenclatura para los distintos niveles. Elaboración propia	229
Fig. 62: Desaparición de perfiles profesionales específicos con la aparición de las herramientas informáticas ligadas a la imagen, el texto y el dibujo. Elaboración propia	230
Fig. 63: Miniatura competencias profesionales a nivel asistente. Ver Anexo 7. 8 Competencias profesionales, página 1. Elaboración propia	233
Fig. 64: Miniatura cuadro comparativo. Ver anexo 7. 8 Competencias profesionales: Cuadro comparativo: Competencias profesionales de nivel técnico: ciclo formativo de Grado Superior, páginas 3 y 4. Elaboración propia	238
Fig. 65: Miniatura competencias profesionales Estudios Superiores en Diseño. Consultar Anexo 7. 8 Competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO: Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 6. Elaboración propia	243
Fig. 66: Miniatura competencias profesionales Estudios Superiores de diseño por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 7. Elaboración propia	244
Fig. 67: Miniatura competencias grado universitario UB. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – UB, página 8. Elaboración propia	246
Fig. 68: Miniatura competencias grado universitario UB. Clasificación por categorías. Ver Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – UB. Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 9. Elaboración propia	247
Fig. 69: Miniatura competencias grado universitario UB. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD DE BARCELONA DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 10. Elaboración propia	248
Fig. 70: Miniatura competencias grado universitario Eina. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – EINA. Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 11. Elaboración propia	249
Fig. 71: Miniatura competencias grado universitario EINA. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE EINA DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 12. Elaboración propia	250
Fig. 72: Miniatura competencias grado universitario Bau. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – BAU. Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 13. Elaboración propia	251
Fig. 73: Miniatura competencias grado universitario BAU. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE BAU DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 14. Elaboración propia	252
Fig. 74: Miniatura competencias grado universitario MASSANA. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – MASSANA. Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 15. Elaboración propia	253
Fig. 75: Miniatura competencias grado universitario MASSANA. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE MASSANA DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 16. Elaboración propia	254
Fig. 76: Miniatura tabla comparativa competencias a nivel de grado universitario. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: COMPARATIVA COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO, página 17. Elaboración propia	255
Fig. 77: Miniatura competencias a nivel grado universitario. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: PROPUESTA COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO, página 18. Elaboración propia	256
Fig. 78: Miniatura competencias a nivel de máster. Consultar Anexo 7. 8 Competencias profesionales: ANÁLISIS DE LAS COMPETENCIAS A NIVEL DE MÁSTER OFICIAL, página 19. Elaboración propia	257
Fig. 79: Miniatura propuesta competencias a nivel de máster. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: PROPUESTA COMPETENCIAS A NIVEL MÁSTER, página 20. Elaboración propia	258
Fig. 80: Miniatura propuesta de clasificación de competencias por niveles. Nivel grado universitario. Ver Anexo 7. 8 Tablas	

de análisis competencias profesionales: PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO SEGUN LOS NIVELES DE RESPONSABILIDAD, página 21. Elaboración propia	260
Fig. 81: Miniatura propuesta de clasificación de competencias por niveles. Nivel máster. Ver Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO SEGÚN LOS NIVELES DE RESPONSABILIDAD, página 25. Elaboración propia	261
Fig. 82: Miniatura competencias profesionales de nivel 3. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL 3 DERIVADAS DE LOS ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO, página 22. Elaboración propia	262
Fig. 83: Miniatura competencias profesionales de nivel 4. Consultar Anexo 7. 8 Tabla de análisis competencias profesionales: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL 4 DERIVADAS DE LOS ESTUDIOS DE GRADO Y MÁSTER EN DISEÑO, página 27. Elaboración propia	263
Fig. 84: Miniatura competencias profesionales de nivel 5. Consultar Anexo 7. 8 Tablas análisis competencias profesionales: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL 4 DERIVADAS DE LOS ESTUDIOS DE GRADO Y MÁSTER EN DISEÑO, página 28. Elaboración propia	264
Fig. 85: Miniatura propuesta competencias profesionales. Consultar Anexo 7. 9 Propuesta competencias profesionales. Elaboración propia	265
Fig. 86: Teoría de las 3 i. Jesús Del Hoyo Arjona Fuente: apuntes de clase 1990 y recientemente propuesta en el Fórum Davos 2014. Elaboración propia	271
Fig. 87: Propuesta de categorización: Proyectos concretos vinculados a especialidades de diseño. Elaboración propia	274
Fig. 88: Propuesta de categorización: Proyectos concretos vinculados a especialidades de diseño adaptada a los nuevos modelos formativos LOE. Elaboración propia	276
Fig. 89: Propuesta de categorización: Proyectos concretos vinculados a especialidades de diseño adaptada a los nuevos modelos formativos LOE. Problema de duplicidades. Elaboración propia	278
Fig. 90: Propuesta final de categorización: se eliminan los medios y se prioriza aquello que domina en el proyecto. Elaboración propia	280
Fig. 91: Propuesta de clasificación de las especificidades laborales en tipos de proyecto generalistas o específicos teniendo en cuenta los niveles conceptual y de ejecución. Elaboración propia	281
Fig. 92: Aplicación de las categorías específico y generalista a los niveles educativos. Elaboración propia	282
Fig. 93: Esquema de la comunicación. Elaboración propia	283
Fig. 94: Propuesta por ámbito disciplinar general y funciones del mensaje. Elaboración propia	285
Fig. 95: Propuesta de ámbitos disciplinares ligados a la función del mensaje. Elaboración propia	286
Fig. 96: Propuesta de ámbitos disciplinares específicos ligados o especialidades de diseño gráfico a líneas de trabajo. Elaboración propia	287
Fig. 97: Evolución de la propuesta a 3 niveles de profundidad. Elaboración propia	288
Fig. 98: Propuesta clasificación por proyecto. Elaboración propia	289
Fig. 99: Miniatura Propuesta definitoria de la disciplina desde el ámbito disciplinar general al producto pasando por el ámbito diciplinar específico, las especialidades de diseño gráfico y las líneas de trabajo y vinculándolo a sus áreas de influencia social y estructural teórica. Elaboración propia. Ver anexo 7. 20 Propuesta definitoria de la disciplina	290
Fig. 100: Definición de diseño. Fuente: definiciones de diseño capítulo 2. Elaboración propia.	296
Fig. 101: Esquema de los estratos formativos especializados en la docencia del diseño en España. Elaboración propia	300
Fig. 102: Esquema de los estratos formativos especializados en la docencia del diseño en España. Elaboración propia	303
Fig. 103: Miniatura Perfiles profesionales próximos y lejanos en relación a la figura del diseñador gráfico. Fuente: Base datos Porta 22. Elaboración propia. Ver anexo 7. 19 Gráfico perfiles profesionales propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual	304
Fig. 104: Tipos de perfiles profesionales según grado de responsabilidad proyectual y a los 5 niveles que marca el Catálogo Nacional de la Cualificaciones Profesionales. Elaboración propia	305
Fig. 105: Tipos de perfiles profesionales según formación y grado de responsabilidad vinculados a las fases de proyecto. Elaboración propia	305

Fig. 106: Propuesta de nomenclatura para los perfiles profesionales según grado de responsabilidad vinculado al proyecto de diseño. Elaboración propia 306

Fig. 107: Miniatura propuesta de competencias profesionales en el campo del diseño gráfico y la comunicación visual. Ver anexo 7. 9 Propuesta competencias profesionales. Elaboración propia 307

Fig. 108: Miniatura Propuesta definitoria de la disciplina desde el ámbito disciplinar general al producto pasando por el ámbito disciplinar específico, las especialidades de diseño gráfico y las líneas de trabajo y vinculándolo a sus áreas de influencia social y estructural teórica. Elaboración propia. Ver anexo 7. 20 Propuesta definitoria de la disciplina 308



## 0. 2 Índice de tablas

Tabla 1: Tabla salarios medios internacionales del sector servicios de diseño. Fuente: Aquest. Elaboración propia	105
Tabla 2: Tabla de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo. Fuente: real Decreto 356/2014, de 16 de mayo. Elaboración propia	138
Tabla 3: Tabla comparativa de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo de Grado Medio. Fuente Reales Decretos. Elaboración propia	141
Tabla 4: Tabla comparativa de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo de Grado Superior. Fuente: reales Decretos correspondientes. Elaboración propia	144
Tabla 5: Tabla comparativa de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo de FP. Elaboración propia	147
Tabla 6: Tabla comparativa de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo de APyD.	149
Tabla 7: Tabla comparativa de módulos coincidentes en ciclos de Grado Medio. Elaboración propia	151
Tabla 8: Tabla comparativa de módulos coincidentes en ciclos de Grado Superior. Elaboración propia	153
Tabla 9: Tabla comparativa de módulos coincidentes en ciclos de Grado Superior. Elaboración propia	155
Tabla 10: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. BAU. Elaboración propia	162
Tabla 11: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. EINA. Elaboración propia	163
Tabla 12: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. ELISAVA. Elaboración propia	164
Tabla 13: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. ESDI. Elaboración propia	165
Tabla 14: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. MASSANA. Elaboración propia	166
Tabla 15: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. UNIBA. Elaboración propia	167
Tabla 16: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. UB. Elaboración propia	168
Tabla 17: Tabla comparativa de escuelas universitarias y módulos divididos según dimensiones disciplinares. Elaboración propia	174
Tabla 18: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. ESDAP. Elaboración propia	176
Tabla 19: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. FELICIDAD DUCE. Elaboración propia	177
Tabla 20: Tabla comparativa de escuelas de Estudios Superiores de Diseño y módulos divididos según dimensiones disciplinares. Elaboración propia	180
Tabla 21: Niveles profesionales definidos por el Ministerio de Educación y Cultura y Deporte en el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Fuente Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Elaboración propia	185
Tabla 22: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área informática. Elaboración propia	207
Tabla 23: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área marketing y gestión. Elaboración propia	208
Tabla 24: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área artes gráficas. Elaboración propia	208
Tabla 25: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área diseño gráfico y comunicación. Elaboración propia	210
Tabla 26: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área artística. Elaboración propia	210
Tabla 27: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área informática. Elaboración propia	211
Tabla 28: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área marketing y gestión. Elaboración propia	212
Tabla 29: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área artes gráficas. Elaboración propia	213

Tabla 30: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área diseño gráfico y comunicación. Elaboración propia	215
Tabla 31: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área artística. Elaboración propia	215
Tabla 32: Vinculación de tareas a fases proyectuales. Elaboración propia	225
Tabla 33: Vinculación de fases proyectuales a grado de responsabilidad. Elaboración propia	226
Tabla 34: Propuesta de generalización de competencias de nivel 1. Elaboración propia	235
Tabla 35: Propuesta definitiva de competencias de nivel 1 Elaboración propia. Ver Anexo 7. 9 Propuesta competencias profesionales	237
Tabla 36: Propuesta de generalización de competencias de nivel 2. Elaboración propia	239
Tabla 37: Propuesta definitiva de competencias de nivel 2. Elaboración propia. Ver Anexo 7. 9 Propuesta competencias profesionales	241
Tabla 38: Definición niveles profesionales. Fuente: Instituto Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Elaboración propia	259

## 1. Introducción



# 1. Introducción

## 1. 1 Resumen

El diseño gráfico es una actividad transversal en nuestra sociedad, amplia y relevante para muchos sectores. Está presente de forma destacada y no solo funcional en los contextos económicos y en los culturales, conforma el imaginario colectivo de nuestro día a día y configura aquello que queremos que trascienda, su realidad y su valor es innegable, el cambio que está produciéndose en su propio seno y también en los vínculos que genera con la sociedad son suficientemente importantes como para ser analizados y estructurados. Estos datos han sido ampliamente constatados pero nunca han sido investigados hasta el momento.

La investigación aborda el estudio de la actividad y la profesión del diseño gráfico y la comunicación visual desde una perspectiva analítica que permite evidenciar cuales han sido los factores históricos, sociales, económicos, tecnológicos, etc. que han provocado un cambio de paradigma en el campo del diseño gráfico y la comunicación visual y en el perfil profesional de las personas que se dedican, así como en las necesidades didácticas que las mismas requieren.

Tres son los ejes que, como demostraremos a lo largo de esta tesis, definen el cambio de paso de oficio a disciplina, el cambio de autónoma a multidisciplinar y el paso de individuo a colectivo.

oficio -----> disciplina

autónoma/independiente -----> multidisciplinar / transversal

individuo -----> colectivo

Esta tesis estudia la profesión con la intención de analizarla, definirla, reformularla, establecer sus límites, y con ello, definir las competencias que deberían cumplir los diferentes profesionales del sector en la actualidad.

## 1. 2 Formulación del problema

A pesar de que André Ricard ya mostró la complejidad de la profesión del diseño definiendo al diseñador como "el arquitecto del objeto" uno de los problemas que tiene el diseño gráfico hoy en día es una falta de reconocimiento como tal en el Estado Español. Nadie duda de la existencia de la arquitectura como profesión y como disciplina, pero el diseño gráfico es un ámbito muy diversificado y disperso, hasta tal punto que esta dispersión provoca su invisibilidad de cara a administraciones y entidades públicas.

No fue hasta el año 2009, y no por reconocimiento propio sino por directriz europea que el diseño entró a formar parte del Catálogo Nacional de Actividades Económicas dotándole de un número CNAE propio. No ha existido tampoco hasta 2008, y de nuevo por normativa europea y no por reconocimiento nacional, una titulación universitaria oficial que acredite a los profesionales del diseño como tales. Ante tal situación se considera necesaria la realización de un estudio que sirva para concretar, para definir y para estructurar la profesión del diseño en estos momentos que ciertos cambios sociales están provocando su crecimiento y su implicación transversal en la sociedad. Dentro del propio sector del diseño muchos nos seguimos cuestionando ¿qué es el diseño? Esta pregunta se corresponde al título de uno de los foros de debate más relevantes en el ámbito gráfico-comunicativo con sede en Buenos Aires, Argentina<sup>1</sup>. En este foro son los propios diseñadores los que preguntan y debaten en torno a la definición de diseño. El diseño como disciplina autónoma, el diseño como servicio público, como técnica de prefiguración, etc. Pero delante de todas estas discusiones hay una cosa clara: el diseño es un oficio, es una profesión tal y como lo defiende Norberto Chaves en El oficio más antiguo del mundo: "este oficio, tan modesto como indispensable y efectivamente al servicio de las necesidades del mercado"<sup>2</sup>

A pesar que los diseñadores gráficos llevan años trabajando, no podemos considerar la profesión del diseño como consolidada. Tal y como defiende Raúl Belluccia: "Persiste una especie de intranquilidad, de angustia, de insatisfacción cuando muchos diseñadores tienen que categorizar su propia labor; pareciera que la descripción objetiva de la tarea de diseñar no es suficiente, entonces le adosan a la esencia de esta actividad unos difusos fines éticos, unos compromisos sociales nunca definidos, o incluso unas funciones artísticas que el diseño y los diseñadores tendrían en su misma estructura genética."<sup>3</sup>

Ante esta situación lo que sí queda demostrado a través de un estudio realizado por el *Observatori del Disseny del FAD, Foment de les Arts decoratives* de Barcelona, es que las empresas cada vez más confían en el diseño gráfico y la comunicación visual como valor de crecimiento económico, de prestigio e innovación, y que por lo tanto el valor estético conferido tradicionalmente al diseño se complementa en la actualidad con valores culturales, económicos y sociales.

---

1 RICARD, A.; La capacidad de visualizar; en [www.foroalfa.org](http://www.foroalfa.org); 2008.

2 CHAVES, N.; El oficio más antiguo del mundo; en [www.foroalfa.org](http://www.foroalfa.org); 2007.

3 BELLUCCIA, R.; ¿Qué hacen los diseñadores cuando diseñan?; en [www.foroalfa.org](http://www.foroalfa.org); 2005.

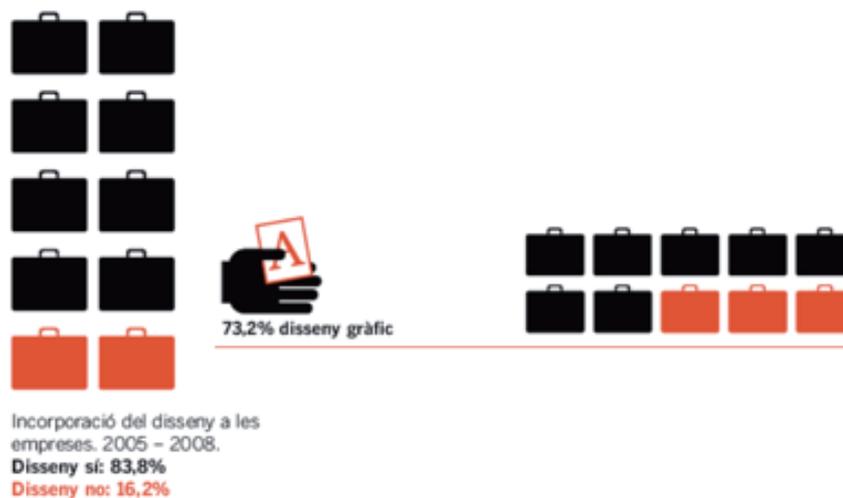


Fig. 1: Gráfico incorporación del diseño a las empresas. Fuente: *Realitats i oportunitats. El disseny i l'empresa a Catalunya. Observatori del disseny*. FAD<sup>4</sup>

En el año 2000, tal y como cita Raquel Pelta en *Diseñar hoy*, 36 de los diseñadores gráficos y teóricos más prestigiosos del mundo firmaban el *First Things First Manifesto 2000* que entrañó una postura de compromiso mediante la que se subrayaba el poder y la responsabilidad de la profesión: "Los diseñadores gráficos tienen una posición privilegiada dentro de la cultura contemporánea, al tratar con el arte, el comercio y la ciencia en el medio impreso, en la pantalla o en la esfera pública. Es un papel que requiere responsabilidad"<sup>5</sup> y con ello orden y coherencia.

Como hipótesis inicial se plantea que en la actualidad, el corpus educativo existente en torno al diseño es aparentemente amplio y extenso y no se corresponde con la realidad profesional. Desde los distintos ámbitos educativos (Formación Profesional, grados, másters, etc.) se forma a "diseñadores gráficos". Esto plantea a priori la inexistencia de unas nomenclaturas de uso habitual en la profesión que nos muestren las jerarquías laborales en el ámbito profesional del diseño, jerarquías que aparentemente existen a nivel educativo. A lo largo de la tesis se verá como existe también, a nivel educativo, una formación fragmentada y una falta de transversalidad que, tal y como explica Fernando Hernández, "está anclada en una vieja racionalidad [...] en planteamientos derivados del industrialismo que hoy resultan simplistas y rígidos cuando hemos empezado a construir la sociedad postindustrial: la sociedad de la información y del conocimiento"<sup>6</sup>.

<sup>4</sup> A.A.V.V.; Realidades y oportunidades. El diseño y la empresa en Cataluña; FAD: Barcelona; 2009.

<sup>5</sup> PELTA, RAQUEL; *Diseñar hoy*; Paidós: Barcelona 2005.

<sup>6</sup> HERNÁNDEZ, F.; Los proyectos de trabajo: la necesidad de nuevas competencias para nuevas formas de racionalidad; *Educar* 26: España; 2000.

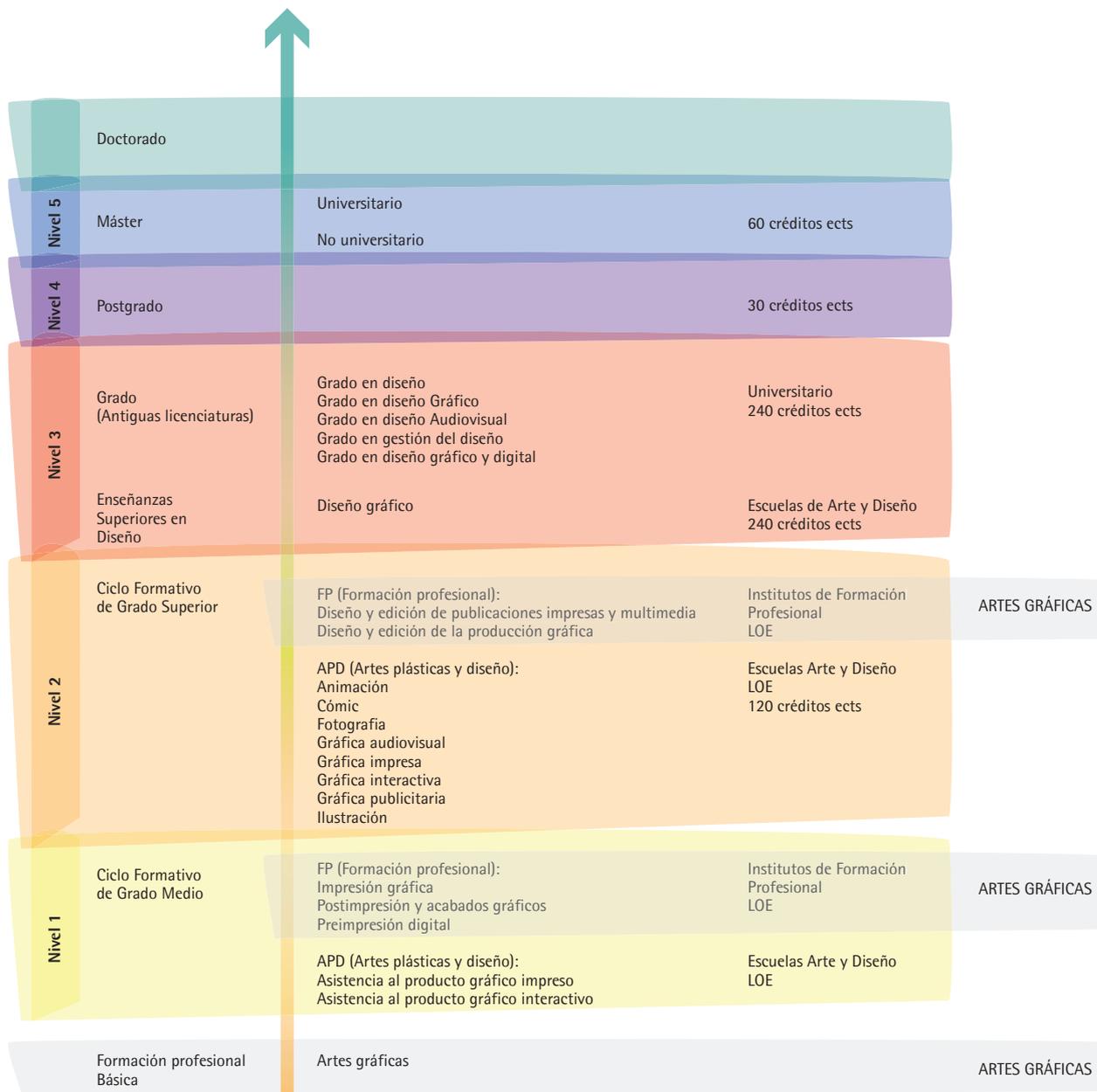


Fig. 2: Esquema de los estratos formativos especializados en la docencia del diseño en España. Elaboración propia

Otro de los aspectos que hacen relevante y necesaria esta investigación es el apoyo que puede ofrecer para afianzar el ámbito disciplinar. El estudio del diseño gráfico y de comunicación visual entendido como profesión puede dotar de una estructura fuerte y organizada a la disciplina que permita complementar estudios sobre el diseño desde otros puntos de vista como el epistemológico, que ofrece la Doctora Raquel Camacho en su tesis *"Sobre la naturaleza, comprensión y evalua-*

*ción de la identidad visual,*<sup>7</sup> el histórico como los estudios de Enric Satué<sup>8</sup> o el comunicativo, fruto de los trabajos del Doctor Daniel Tena<sup>9</sup>. Resulta relevante el estudio de las estructuras docentes y profesionales que se dan en la realidad para detectar sus tendencias, virtudes y desajustes con la intención de ordenar, clasificar y clarificar y de este modo ayudar a la consolidación de una disciplina propia con su propia familia profesional<sup>10</sup>, que en estos momentos, por vínculos históricos aún comparte con las artes gráficas. Una familia profesional se establece cuando la disciplina o ámbito económico concreto ofrecen la posibilidad de ocupar los 5 niveles de jerarquías, en el caso español y Unión Europea, y ofrecen la posibilidad de ascenso profesional a través de los distintos niveles. En el gráfico anterior podemos ver como en diseño gráfico existen a nivel formativo especializaciones profesionales en 7 niveles. Por lo tanto, no resulta descabellado pensar que el diseño gráfico podría asumir y estructurarse bajo el concepto de familia profesional, con la ventaja que ello representa a la hora de establecer las responsabilidades y los perfiles formativos de todos los que de una u otra manera se educan en este sector, sin que por ello se tienda, como pasa en la actualidad, al solapamiento y la indiferenciación de perfiles, cosa que lleva por desconocimiento a intrusismo profesional, difuminación de responsabilidades y a la indefinición conceptual de sus quehaceres.

La tesis pretende abordar una vertiente del diseño que hasta la fecha no ha sido abordada desde este nivel en el Estado Español. Hacer un estudio sobre el diseño gráfico y la comunicación visual<sup>11</sup> usando como punto de partida la perspectiva de la PROFESIÓN y determinando el rango disciplinar como conclusión, superando el tono instrumental al que todavía se asocia el diseño con demasiada generalidad, total frivolidad y evidente desconocimiento. No hay que olvidar que ya es grado universitario sin matices ni tutelas. Una profesión / actividad que tal y como se plantea en el primer párrafo está en pleno desarrollo y crecimiento, una profesión / actividad en la que las tecnologías digitales están provocando cambios y evoluciones constantes que no ayudan a definir, sino a dispersar más si cabe el poco orden que en ella existe. Una profesión / actividad limítrofe entre el arte, la cultura, la comunicación, la ciencia y la sociedad.

#### FUNDAMENTOS CAMBIO PARADIGMA:

- Estratificación clara de niveles formativos
- Título universitario
- Colegio oficial

Cabe destacar también el cambio en el paradigma que define el marco profesional del diseño y la comunicación visual y que marca el final de una fase de desarrollo e inicia una nueva. Del concepto clásico del diseñador "hombre orquesta" que hace y vale para todo se está pasando a un equipo de profesionales especializados que trabajan de forma transversal, coordinada y metódicamente. Este cambio viene definido por la entrada del diseño gráfico a la universidad, la formación teórico – disciplinar<sup>12</sup> superior, lo que implica estratificación de funciones y responsabilidades, el nacimiento de un Colegio Profesional que regula la profesión y los niveles formativos con una clara estratificación que abastecen a la sociedad de profesionales en los distintos niveles ofertados. De una actividad/ arte se pasó a un oficio, de ese oficio muchos hicieron su profesión pero en la actualidad y debido a

7 CAMACHO, RAQUEL; Sobre la naturaleza, comprensión y evaluación de la identidad visual para la empresa; *Universitat de Barcelona*. Tesis doctoral leída en Julio de 2015.

8 SATUÉ. ENRIC; El diseño gráfico; Alianza forma: Madrid; 1988.

9 TENA PARERA; DANIEL; Diseñar para comunicar; Bosch: Barcelona; 2011.

10 Entendemos como familia profesional a aquel conjunto de estratos o especializaciones profesionales que forman parte de un mismo ámbito disciplinar o sector económico concreto. Ver subcapítulo 3. 2. Definición familia profesional / Cualificación Profesional, página 112.

11 Se especifican los dos términos pues "diseño gráfico" hace referencia al término general de la actividad y "comunicación visual" a su ámbito de actuación.

12 Ver subcapítulo 3. 3 El marco docente, página 156 .

los cambios fuertes y veloces que se están produciendo se está pasando a una disciplina, compleja y poco articulada que necesita de estudio, orden y organización. Este cambio de paradigma es el que hace necesario el desarrollo de esta tesis.

### 1. 3 Objetivos

El objetivo de esta investigación es **evidenciar la situación real del diseño gráfico y de sus profesionales y situar a la una y a los otros donde ciertamente le corresponde en el actual paradigma laboral, legal y disciplinar**. Para eso analizaremos las bases laborales de los profesionales, los marcos legales en los que se amparan, los desarrollos proyectuales y las estructuras organizativas que respectivamente lo sustentan, lo evidencian y lo amparan.

#### Objetivos precisos

##### Objetivo 1:

Determinar los factores que han provocado cambios en la profesión en otros momentos de la historia.

Hipótesis asociada:

- a) Existen unas constantes en la historia que provocan los cambios.

##### Objetivo 2:

Determinar los cambios que marcan el cambio de paradigma del paso de la profesión a disciplina.

Hipótesis asociada:

- a) El diseño es una disciplina.

##### Objetivo 3:

Analizar el ámbito disciplinar del diseño gráfico y la comunicación visual y establecer sus singularidades desde el sector educativo, profesional, legal y estructural comparándolo con Europa.

Hipótesis asociadas:

- a) El ámbito disciplinar del diseño está desordenado, es impreciso, confuso y ello genera dispersión de conceptos, falta de consenso e invisibilidad.
- b) Existe suficiente estratificación profesional a nivel formativo como para defender la existencia de una familia profesional propia.

#### Objetivo 4:

Proponer orden y jerarquía en las estructuras disciplinares con intención de ordenar, clarificar y asentar las bases disciplinares.

Hipótesis asociadas:

- a) Existe duplicidad formativa innecesaria en el ámbito docente.
- b) Es posible establecer un conjunto de perfiles profesionales propios del ámbito disciplinar del diseño gráfico así como aquellos que colaboran con él de forma interdisciplinar.
- c) Es posible establecer una estructura profesional vinculada a la formación y a las competencias y responsabilidades asumidas.
- d) A nivel conceptual la disciplina general estructural del diseño gráfico es la comunicación y de ella debe partir cualquier esquema estructural que la defina y que la organice y desarrolle sin obviar con ello los dominios y destrezas técnicas asociadas que permiten la formalización.

## 1. 4 Justificación

### Sobre el tema

El diseño gráfico se propone en esta tesis como una disciplina en pleno desarrollo y crecimiento. Los avances tecnológicos, económicos y el desarrollo de la sociedad contemporánea hacen que evolucione y mute de forma vertiginosa y los estudios y teorías existentes se vuelven obsoletos a la vista de la veloz evolución hacia una sociedad cada vez más centrada en la información, los media y los nuevos sistemas de comunicación donde el diseñador gráfico juega un papel muy importante. Su tradicional lazo con las artes gráficas sigue vigente<sup>13</sup>, pero el diseño gráfico está evolucionando hacia nuevas ramas, está creciendo y se está enriqueciendo de sí mismo, lo que requiere de nuevas formulaciones, de nuevas definiciones que completen el corpus teórico de esta disciplina, que aclaren sus competencias, sus jerarquías y sus obligaciones y responsabilidades profesionales.

Es necesaria una investigación que sienta las bases de la disciplina desde la profesión que marque e indique hacia donde puede o debe evolucionar, que sirva para comprender mejor una profesión, una disciplina compleja que, al cambiar a tanta velocidad, a menudo hace que una nebulosa se sitúe siempre delante de los límites y definiciones que tradicionalmente la han acompañado y que sus profesionales caminen por ella a tientas, sin saber muy bien que campo es el suyo propio y hasta donde deben llegar sus competencias.

El diseño gráfico se ha estudiado ampliamente desde su vertiente histórica o de objeto, como demuestran las investigaciones y publicaciones de autores como Enric Satué, Anna Calvera, Daniel Giralt-Miracle o Raquel Pelta, o las tesis doctorales de Sonia Ríos Moyano o Alfonso Simón Montiel y es por ese motivo que la presente investigación no pretende profundizar en los aspectos históricos sino usar estas investigaciones como marco de referencia que ayude a la comprensión de una realidad profesional/disciplinar.

Esta tesis plantea un estudio que vincula el cruce entre las estructuras académicas, las profesionales y las que regulan el marco legal para con ello establecer un análisis de la realidad, detectar sus puntos fuertes y débiles y proponer un sistema estructural lógico y coherente fruto de la clasificación, ordenación y jerarquización de los desajustes que se hallen en el análisis. Con ello, de este modo se conseguiría aporte teórico a lo disciplinar y el asentamiento de unas bases ordenadas y lógicas donde cada profesional tendría su lugar, tareas, responsabilidades y competencias asociadas desde el análisis de campo.

---

<sup>13</sup> Ver apartado 3. 2. 2 Definición Familia Profesional / Cualificación Profesional, página 114.

### **Sobre el corpus de estudio**

Uno de los objetivos de cualquier investigación es que llegue a buen puerto y se pueda completar. El corpus de estudio por lo tanto debe ser asequible. Este estudio pretende abordar el estado español. Cataluña se establece como comunidad autónoma de referencia ya que es la comunidad en la que se desarrolla la investigación y por lo tanto el acceso a la información se presenta de forma más directa. Cataluña se establece también como comunidad de referencia dada a su larga y dilatada tradición de diseño, por ser sede de los centros nacionales de referencia dentro del campo del diseño nacional (BCD, FAD, ADP, etc.) por ser sede del único Colegio Oficial de Diseñadores Gráficos de España y por su larga lista de centros formativos con sobrada experiencia que año tras año se dedican a formar diseñadores gráficos.

### **Sobre el periodo analizado**

La investigación se centra en el presente con la intención de aclarar y mejorar el futuro, un presente cambiante, que dificulta mucho el desarrollo de la misma, pero que la hace si cabe aún más necesaria. Pretende analizar la realidad actual desde los profesionales, las asociaciones y la realidad formativa a fecha actual.

Solo para entender la evolución de la profesión y como los cambios han afectado a su evolución se retrocede en uno de los capítulos hasta sus orígenes a partir de un vaciado bibliográfico que permite establecer sus características esenciales y los factores del cambio que vivimos.

## 1. 5 Marco teórico-conceptual

La investigación se desarrolla en el marco del denominado paradigma crítico, definido por Olga del Río en *La investigación en comunicación, Métodos y técnicas en la era digital*<sup>14</sup> y sustentado teóricamente por la Escuela de Frankfurt, la Economía Política y los Estudios Culturales. Se realiza un análisis crítico del objeto de estudio en el que se identifican los potenciales de cambio que dan lugar a la nueva posición del diseño gráfico y la comunicación visual dentro del marco cultural, pedagógico, laboral y social actual.<sup>15</sup> Se hace necesario acercarse a la realidad, desvelarla y conocerla con el fin de poderla mejorar, y para ello es fundamental saber a donde ir y cómo hacerlo. Se trata de una investigación hecha desde dentro de la disciplina, por y para diseñadores, que pretende unir y analizar aspectos que influyen en la misma pero no de una manera endogámica sino teniendo en cuenta todos los aspectos que en ella influyen ya para proyectarla al computo de la sociedad. Es necesario analizar la realidad desde dentro el ámbito profesional y casarla con las estructuras docentes, que sean los propios actores los que lo hagan ya que la reflexión fruto del análisis y la propuesta de estructuras claras, organizadas y jerarquizadas permitirán transformar la realidad en base al consenso. El paradigma crítico implica un compromiso con la explicación de la realidad, pero también con la transformación de la misma, según Freire<sup>16</sup> no trata con la creación de meros objetos de estudio sino con sujetos activos dentro del proceso de investigación que nos acercan a la realidad a través de la propia reflexión crítica. El paradigma crítico, plantea que los protagonistas, en el caso de esta investigación los profesionales del diseño, se planteen y se cuestionen sus condiciones y busquen medios para mejorar tanto individualmente como en comunidad. La investigación pretende ofrecer a este colectivo de profesionales el conocimiento necesario, fruto de una primera parte teórica de la investigación, para que ellos mismos puedan validar, reflexionar, cuestionar o discutir sobre su propia realidad dando todo ello un resultado consensuado por la comunidad profesional a la que representan. Se trata de poner en marcha una IAP: Investigación de Acción Participativa que se configure en una espiral acción – reflexión – acción. La función por tanto de esta investigación es sentar unas bases teóricas fruto de un trabajo de campo que permitan posteriormente establecer unos vínculos horizontales y no jerárquicos con una muestra significativa del grupo de estudio facilitando a los mismos estos datos iniciales y estableciendo con ellos y mediante técnicas cuantitativas un espacio de reflexión que nos permita comprender la realidad existente.

14 VILCHES, L. (coordinador); *La investigación en comunicación: Métodos y técnicas en la era digital*; Gedisa: Barcelona; 2011.

15 Paradigma: conjunto de creencias y actitudes aprobada por la comunidad científica.

16 FREIRE, P. Y MACEDO, D. *Alfabetización. Lectura de la palabra y lectura de la realidad*; Paidós: Barcelona; 1989. Citado en: MELERO AGUILAR, N.; *El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: Un análisis desde las ciencias sociales*; Cuestiones pedagógicas 21; Universidad de Sevilla: Sevilla; 2011/2012.

Dentro de la especificidad propia del campo de estudio se toman como referencia teórico-conceptual las investigaciones de Jesús Del Hoyo,<sup>17</sup> director de esta tesis, Elena Bartomeu,<sup>18</sup> Raquel Camacho<sup>19</sup>, Martin Lorenz<sup>20</sup> y Liza Marie Defossez<sup>21</sup>, ya que todos ellos plantean investigaciones sobre la disciplina del diseño gráfico desde especificidades propias.

Para el estudio desde este paradigma, la metodología usada combina técnicas cualitativas con técnicas cuantitativas ya que el uso de ambas se hace necesario para el desarrollo de la investigación.

---

17 DEL HOYO ARJONA, JESÚS; Memoria de titularidad de la Universidad de Barcelona para la plaza de Proyectos de diseño gráfico; 2002.

18 BARTOMEU, ELENA; *La identitat visual corporativa a Internet*; Universitat de Barcelona. Tesis doctoral leída en curso académico 11/12. Director: Jesús Del Hoyo Arjona.

19 CAMACHO, RAQUEL; Sobre la naturaleza, comprensión y evaluación de la identidad visual para la empresa; *Universitat de Barcelona*. Tesis doctoral leída en Julio de 2015. Director: Jesús Del Hoyo Arjona.

20 LORENZ MARTIN; Sistemas visuales en los ámbitos proyectuales del diseño; *Universitat de Barcelona*; Tesis doctoral en curso. Director: Jesús Del Hoyo Arjona.

21 DEFOSSEZ RAMALHO, LIZA MARIE; Características de la identidad visual corporativa de los centros de arte. *Universitat de Barcelona*; Tesis doctoral en curso. Director: Jesús Del Hoyo Arjona.

## 1. 6 Metodología

### AUTORES DE REFERENCIA:

#### METODOLOGÍA GENERAL

- Briones G.
- Desantes - Guanter, J.M.
- López Yepes J.
- Giroux S.
- Tremblay G.
- Tamayo M.

La metodología escogida obedece a tres principios básicos: describir la realidad en la que nos encontramos, explorar los fenómenos de la realidad y tratar de ofrecer una explicación que de lugar a la comprensión del fenómeno. Se tienen en cuenta para la elección metodológica general los estudios de autores como: Briones,<sup>22</sup> Desantes y López Yepes,<sup>23</sup> Giroux y Tremblay<sup>24</sup> y Tamayo<sup>25</sup>; de Vilches, del Río, Simelio, Soler y Velázquez en el campo específico de la investigación en comunicación<sup>26</sup>; de Alberich,<sup>27</sup> Melero,<sup>28</sup> Pereira<sup>29</sup> y Tashakkori y Creswell<sup>30</sup> en lo referente a metodología híbrida y por último a Cea d'Ancora,<sup>31</sup> Hemmersley,<sup>32</sup> Mosterín,<sup>33</sup> Muchielli,<sup>34</sup> Ruöz,<sup>35</sup> Sarabia,<sup>36</sup> Vallés<sup>37</sup> y Visaute<sup>38</sup> en lo referente a las técnicas cualitativas y cuantitativas y su combinación.

#### Metodología híbrida

### INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN:

- Vilches L.
- del Río O.
- Simelio N.
- Soler P.
- Velázquez T.

Dadas las singularidades de este proyecto, las dos líneas metodológicas clásicas se veían limitadas en las aportaciones que cada una de ellas podía hacer a la investigación. Puesto que interesaban tanto cuestiones de ámbito metodológico cuantitativo como de ámbito cualitativo se ha optado por el uso del denominado "Tercer movimiento metodológico": el método híbrido definido por Tashakkori y Creswell<sup>39</sup>.

#### METODOLOGÍA HÍBRIDA:

- Alberich T.
- Melero N.
- Pereira Z.
- Tashakkori A.
- Creswell J.

22 BRIONES, G.: Metodología de la investigación Cuantitativa en las ciencias sociales. Bogotá: Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación superior. ICFES: Bogotá; 1996.

23 DESANTES-GUANTER, J.M., LÓPEZ YEPES, J.; Teoría y técnica de la investigación científica; Editorial Síntesis: Madrid; 2000.

24 GIROUX, SYLVAIN, TREMBLAY, GINETTE; Metodología de las ciencias humanas; Fondo de cultura económica: México; 2004.

25 TAMAYO TAMAYO, M.; El proyecto de investigación. Serie aprender a investigar; Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación superior. ICFES: Bogotá; 1999.

26 Los estudios de estos autores se recogen en la compilación coordinada por Vilches: VILCHES, L. (coordinador); La investigación en comunicación: Métodos y técnicas en la era digital; Gedisa: Barcelona; 2011.

27 ALBERICH NISTAL, TOMÁS; Investigación – acción participativa y mapas sociales; Ponencia en Benlloc (Castellón); 2007.

28 MELERO AGUILAR, N.; El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: Un análisis desde las ciencias sociales; Cuestiones pedagógicas 21; Sevilla: Universidad de Sevilla; 2011/2012.

29 PEREIRA PÉREZ; ZULAY; Los diseños de método misto en la investigación en educación; Revista electrónica Educare XV, nº1; 2011; 42-58.

30 TASHAKKORI, A.; CRESWELL, J.; *Exploring the nature of research questions in mixed methods research. Journal of Mixed Methods Research*, 1; 2007, 207-211.

31 CEA D'ANCORA, M. A.; Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social; Madrid: Síntesis; 2001.

32 HEMMERSLEY, M. ATKINSON, P.; Etnografía. Métodos de investigación; Paidós: Barcelona; 1994.

33 MOSTERÍN, J. Conceptos y teorías de la ciencia; Alianza: Madrid; 2000.

34 MUCCHIELLI, R.; El cuestionario en la encuesta psico-social; Ibérico europea de Ediciones S.A: Madrid; 1974.

35 RUÖZ OLABNAGA, J.I.; Metodología de la investigación cualitativa; Universidad de Deusto: Bilbao; 2007.

36 SARABIA SÁNCHEZ, F. (coord.); Métodos de investigación social y de la empresa; Ediciones Pirámide: Madrid; 2013.

37 VALLES, M.; Técnicas cualitativas de investigación social; Síntesis: Madrid; 2000.

38 VISAUTA, B.; Técnicas de investigación social, 1. La recogida de datos; Promociones Publicaciones Universitarias: Barcelona; 1989.

39 TASHAKKORI, A.; CRESWELL, J.; *Exploring the nature of research questions in mixed methods research. Journal of*

### TÉCNICAS CUALITATIVAS Y CUANTITATIVAS:

- Cea D'ancora A.
- Hemmersley M.
- Mosterín J.
- Muchielli R.
- Ruöz J.I.
- Sarabia F.
- Vallés M.
- Visaute B.

Según la definición de Tashakkori y Creswell publicada en el primer número de la revista *Journal of Mixed Methods Research* en 2007 la investigación híbrida "es aquella en la que el investigador recoge y analiza datos, integra resultados y establece inferencias<sup>40</sup> utilizando aproximaciones o métodos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio."<sup>41</sup>

El método híbrido es un sistema metodológico que a pesar de no ser usado en los estudios empresariales, en los que dominan las técnicas cuantitativas si que es bastante común en educación, sociología, ciencias de la salud y psicología. No es uno de los dos sistemas clásicos, pero cada vez es más usado y defendido, prueba de ello son las 9 ediciones del congreso *Mixed Methods Conference*, la aparición de la revista especializada *Journal of Mixed Methods Research* y la infinidad de bibliografía especializada en este tipo de investigación.

El objetivo de uso de esta metodología es profundizar en el tema y ofrecer la visión más concreta posible, y dada su complejidad, requiere de un método útil para el análisis de cada tipo de datos. Es por este motivo que un único sistema metodológico no serviría para analizar todas las variables de la investigación. El método híbrido se considera como el sistema que permite una mayor comprensión del problema.

El uso de este tipo de sistema proporciona a la investigación mayor rigor, mayor control sobre las contradicciones halladas y por lo tanto una aproximación más profunda al problema de investigación.

La profesión del diseño gráfico como tal no es un tema que haya dado lugar a infinidad de teorías que sirvan como punto de partida y por este hecho singular considero particularmente relevante y muy oportuno el uso de métodos mixtos al ofrecer la posibilidad de generación de corpus teórico al mismo tiempo que se genera la verificación del mismo. Esto ofrece unos resultados más complejos y por lo tanto más concretos. Se utilizan las fortalezas de los dos sistemas metodológicos clásicos: los cuantitativos y los cualitativos para compensar con su combinación las debilidades que ambos métodos presentan.

En resumen, se pretenden triangular los resultados de sistemas cuantitativos con los resultados de sistemas cualitativos con el objetivo de conseguir conclusiones finales más transversales y fiables.

---

*Mixed Methods Research*, 1; 2007 , 207-211.

40 Entendemos inferencias como evaluaciones que realiza la mente entre proposiciones generando con ello nuevo conocimiento.

41 SARABIA SÁNCHEZ, F. (coord.); Métodos de investigación social y de la empresa; Ediciones Pirámide: Madrid; 2013.

## Metodología por capítulos:

### 2. Marco general. El diseño.

#### 2. 1 Visiones y definiciones

Se desarrolla un vaciado bibliográfico de definiciones seleccionando a aquellos autores relevantes. Los criterios de selección de los autores responden siempre a una voluntad de ofrecer definiciones contrastadas, aceptadas por el corpus educativo y teórico y difundidas ya sea en escritos, conferencias o participaciones en simposiums. Se trata de ofrecer un listado abierto, general, que permita entender el diseño como algo vivo en pleno desarrollo y no ofreciendo definiciones cerradas que impidan la evolución abierta de la teoría que gira a su alrededor.

Se seleccionan obras y autores teóricos del diseño ampliamente reconocidos y citados con el sentido de definir el nicho transversal del diseño gráfico. Estos autores son representantes de entidades vinculadas a la promoción y al desarrollo del diseño, diseñadores, historiadores, profesionales que vienen tanto del diseño gráfico, como del diseño industrial, como del *design thinking*, pedagogos, docentes del diseño, etc.

Una vez recogidas las definiciones se procede a un análisis de las mismas que da como lugar a la detección de tendencias y aspectos comunes entre ellas y con ello se establecen unas categorías que sirven para clasificar y ordenar estas definiciones y a su vez ver aquellos conceptos o palabras clave que determinan el concepto de diseño y con ello trazar unas líneas de unión que conllevan a la creación de un gráfico que trata de unir, simplificar y ofrecer una visualización de lo complejo de la definición en sí.

Se hace uso de sistemas infográficos para la visualización de información. Se entiende a lo largo de toda la tesis al diseño gráfico, y con ello a su lenguaje propio, en este caso las aplicaciones infográficas, como una herramienta comunicativa eficaz.

#### 2. 2 Antecedentes históricos

Se desarrolla un vaciado bibliográfico de libros que son referencia en el marco de la historia del diseño de autores internacionales como Philip Meggs, S.H. Steinberg, L.W. Wallis, Margolin, Josef Müller Brockmann o Cramsie y de autores nacionales como Anna Calvera, Emilio Gil, Raquel Pelta, Manuel Llanas o Enric Satué.<sup>42</sup> Con los datos se elaboran dos cronologías que permiten la contrastación y verificación de las fuentes y trazan un mapa de hechos importantes que dan lugar a los cambios en la actividad del diseño gráfico desde su nacimiento, a su paso a oficio, a profesión y a disciplina. Las dos cronologías responden a 2 momentos temporales y espaciales distintos, ambos necesarios para la comprensión del objeto de estudio. Primero una cronología general e internacional que contextualiza el surgimiento de la actividad entendida como proto-diseño que ubica su origen en la invención de la imprenta y que profundiza en 8 ramas de concreción: desarrollo de *software* informático, fotografía y audiovisuales, contexto histórico, contexto tecnológico, aspectos profesionales, tipografía, contexto artístico e investigación disciplinar. La segunda cronología se centra en el espacio físico del objeto de estudio de esta tesis, España y temporalmente se localiza después de la Guerra Civil española, momento en que

#### DESARROLLO DE GRÁFICO CON 8 RAMAS DE CONCRECIÓN

1. Desarrollo de *software* informático
2. Fotografía y audiovisuales
3. Contexto histórico
4. Contexto tecnológico
5. Aspectos profesionales
6. Tipografía
7. Contexto artístico
8. Investigación

<sup>42</sup> Ver bibliografía por temática, página 319.

el oficio de diseño pasa a ser profesión y más tarde disciplina.

Se opta por el uso de la visualización de información por medios gráficos, herramienta propia de la profesión del diseño para la elaboración de esta capítulo ya que clarifica y hace visualmente más comprensibles la cantidad de datos y fechas recogidas.

### **3. Marco contextual. El diseño gráfico en España. Estructuras**

#### **3. 1 El marco profesional // 3. 1. 1 El diseño en España existe // 3. 1. 2 Asociaciones profesionales // 3. 1. 3 Concursos**

Se ha desarrollado un esquema analítico para abordar un mismo campo de análisis: La situación actual de la profesión del diseño. Se han establecido 2 unidades analíticas: centros y asociaciones de diseño y concursos. De cada una de ellas se han determinado las categorías y variables pertinentes y se ha cerrado una ficha de análisis. De su contenido y comparación se han extraído los resultados. Se ha elaborado un estudio comparativo del sector para evaluar los parámetros que componen su realidad así como para determinar la existencia del diseño en España. Una vez completadas las fichas se han podido establecer campos comunes que determinan la realidad así como un conjunto de incoherencias que refuerzan la idea de caos y desorden existente en la base de la profesión. Se analizan el 100% de las asociaciones profesionales y centros de diseño y aquellos concursos de diseño consolidados en el tiempo que premian proyectos realizados y no carreras profesionales<sup>43</sup>. A través de este estudio también se trazan mapas del diseño que permiten ver su incidencia a lo largo de la geografía española.

#### **3. 1. 4 Motor económico**

Para el desarrollo de este apartado era necesario el uso de una técnica cuantitativa que permitiera, valga la reiteración, la cuantificación de datos. Se diseñó un cuestionario descriptivo que ofreciera datos objetivos del objeto de estudio. El cuestionario se basa en un sistema de respuestas cerradas en su gran mayoría con la intención de poder comparar datos a posteriori de forma precisa. Aún y así siempre se deja una respuesta abierta para poder detectar desvíos sobre lo estándar o nuevas vías de investigación. Para los aspectos puramente económicos de opta por el diseño de respuestas por categorías ordinales e intervalos con la intención de integrar todos los grados de análisis en una misma respuesta como se hace en los modelos de investigación social o psicológica.

Para el diseño del cuestionario se usan los datos extraídos de las conclusiones de los apartados de especificidad laboral y estratos laborales con la finalidad de obtener dos tipos de resultados: 1. Analizar los precios del sector, 2. Verificar con la realidad profesional las categorías proyectuales y los estratos profesionales propuestos. El cuestionario se distribuye vía *on-line* con la colaboración del *Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya* a toda su base de contactos.

A nivel Europeo y con la intención de contextualizar el panorama Español en un marco mayor se

---

<sup>43</sup> Ver muestra en apartado 3. 1 3 Concursos página 92.

recogen estudios cuantitativos ya realizados sobre salarios profesionales del sector con la intención de, una vez establecidas las cifras, poder comparar y establecer líneas de enlace y/o tendencias, así como ver si la situación en España se corresponde con estándares Europeos de referencia.

### **3. 2 El marco legal**

#### **3. 2. 1 Definición profesional CNAE // 3. 2. 2 Definición familia profesional / Cualificación profesional // 3. 2. 3 Comparativa España – Europa**

Para el desarrollo de este capítulo se recurren a las fuentes de información primarias a través de la página Web del Gobierno de España. Para la comprensión de la situación actual del diseño a nivel legal en España se hace necesaria la revisión del REAL DECRETO 475/2007 de 13 de abril así como los documentos relativos a la CNAE 2009. Para poder comprender el punto de origen de esta nueva normativa también se hace necesaria la revisión de la documentación Europea a este respecto para poder comprender como España se adapta a esta normativa por directriz comunitaria y como se corresponde en un caso (CNAE) y en cambio no se adapta de forma total en el caso de las familias profesionales. Por lo tanto la metodología referente a este apartado se basa en un análisis comparativo de las fuentes primarias de información.

#### **3. 2. 4 Estructuras empresariales**

Se estudian las posibilidades de estructuras empresariales legales de diseño. Se diseñan preguntas cuantitativas que pretenden con sus resultados definir que tipo de organización o forma jurídica responde mejor a las necesidades de una profesión como el diseño gráfico. Estas preguntas se incluyen en el cuestionario sobre tarifas y salarios que se distribuye a la muestra de profesionales que recoge el *Col·legi Oficial de disseny Gràfic de Catalunya* en su base datos y al que ya nos habíamos referido en el apartado 3. 1. 4 Motor económico. La distribución del cuestionario es on-line.

### **3. 3 El marco docente**

#### **3. 3. 1 Oferta formativa en España. Marco docente nacional**

Este capítulo pretende contextualizar la formación específica de diseño en un marco educativo existente. Para ello se recurre a fuentes primarias de información a través del portal Web del Ministerio de Educación. Se analiza la estructura educativa en España desde la infancia con la intención de ubicar el lugar, tanto a nivel de edad de acceso a los estudios, como de ubicación a nivel teórico o profesional de los mismo. Para una mayor comprensión del panorama educativo se elabora un gráfico resumen que ubica el diseño dentro de la estructura educativa española.

### 3. 3. 2 Oferta formativa en diseño. Centros formativos

Para el análisis de la oferta formativa en diseño en España resulta básico disponer de toda la información posible de manera lógica, ordenada y sistematizada. Para ello se plantea una recogida sistemática de la información referente al campo concreto de estudio para categorizarla y sistematizarla en una base de datos que permita: por un lado, la consulta y por otro lado la extracción de datos estadísticos cuantitativos que den idea del estado de la cuestión.

Tomando España como marco de referencia, se diseña una base de datos que recoge y vincula toda la oferta educativa del sector del diseño gráfico. Por un lado se analizan los centros educativos y por otro los tipos de estudios. Los aspectos incluidos en cada caso son los siguientes: por Centro educativo: nombre, logotipo, dirección postal, teléfono, fax, ciudad, país, página Web, tipo de centro y si este tiene o no adscripción universitaria; por Estudios: centro educativo, nivel y titulación que ofrecen.

Se analizan los estudios desde el nivel inferior hasta el nivel superior de formación. Para la recogida de información se establecen protocolos de búsqueda por comunidad autónoma y palabras clave. Usando siempre los mismos para de este modo sistematizar la búsqueda y asegurar los resultados. Con esta base de datos se consiguen dos objetivos: 1. Establecer conclusiones sobre el estado de la formación de diseño en España. 2. Comparar la estructura formativa con los niveles jerárquicos y los perfiles profesionales extraídos del capítulo de perfiles profesionales y ver de este modo si la educación y la realidad se corresponden.

### 3. 3. 3 Análisis de la oferta formativa en diseño

#### 3. 3. 3. 1 Formación profesionalizadora // 3. 3. 3. 1. 1 Formación profesional básica // 3. 3. 3. 1. 2 Ciclos formativos de grado medio // 3. 3. 3. 1. 3 Ciclos formativos de grado superior

Para comprobar cual es la situación se analizan los 10 Reales Decretos de los distintos ciclos formativos con el objetivo de establecer las similitudes y diferencias. Se establece una comparativa entre los ciclos que provienen de la Formación Profesional tradicional y los que provienen de las Artes Plásticas y Diseño. Se comparan los perfiles profesionales que ofrece cada ciclo con la intención de establecer el panorama formativo vinculado a los perfiles profesionales que se ofrecen y detectar con ello coherencias e incoherencias en el sistema educativo para consigo y para con la realidad profesional. Al establecerse aparentes duplicidades se procede a la creación de tablas comparativas extraídas de la fuente de información primaria, el Real Decreto de cada ciclo, que comparan los contenidos a nivel de módulos formativos de los distintos ciclos para comprender la naturaleza de sus diferencias y con ello justificar o no la necesidad de duplicidad o de no duplicidad de los mismos.

### 3. 3. 3. 2 Formación teórico-disciplinar

3. 3. 3. 2. 1 Estudios de primer ciclo universitario // 3. 3. 3. 2. 1. 1 Grado universitario // 3. 3. 3. 2. 1. 2 Estudios superiores de diseño // 3. 3. 3. 2. 2 Estudios de segundo ciclo universitario // 3. 3. 3. 2. 2. 1 Estudios de postgrado // 3. 3. 3. 2. 3 Estudios de tercer ciclo universitario // 3. 3. 3. 2. 3. 1 Estudios de doctorado



Para el estudio del panorama de la formación teórico disciplinar se toma como referencia la Comunidad Autónoma de Cataluña ya que es la Comunidad que presenta mayor número de escuelas que ofrecen Grado en Diseño y Estudios Superiores de Diseño (39 escuelas frente a 19 que presenta la segunda comunidad con mayor presencia)<sup>44</sup>, tanto históricamente como en la actualidad. Como marco teórico se usan los estudios de tesis de Cecilia Mazzeo que analiza como el enfoque de la enseñanza del diseño gráfico resulta determinante para la comprensión de la disciplina. Los estudios teórico-disciplinares en España se dividen en dos vías: la formación universitaria y la formación superior en diseño. La muestra de escuelas analizadas comprende en el caso del Grado Universitario todas las escuelas del ámbito catalán que ofrecen estudios oficiales de grado. Estas son: Bau (Universidad de Vic), Eina (Universidad Autónoma de Barcelona), Elisava (Universidad Pompeu Fabra), ESDI (Universidad Ramón Llull), Massana (Universidad Autónoma de Barcelona), Uniba (Universidad de Barcelona) y Universidad de Barcelona. En un primer lugar se analizan los planes de estudio de los grados en diseño de las distintas escuelas desde dos perspectivas: la primera separa módulos formativos prácticos o teórico-prácticos de módulos formativos teóricos para de este modo poder detectar tendencias en la formación en diseño hacia la teoría disciplinar o hacia la práctica profesional. La segunda perspectiva divide estos módulos formativos en saberes específicos de diseño y en saberes afines, para de este modo poder detectar la tendencia hacia lo disciplinar o lo interdisciplinar. De este modo se consigue ubicar la formación de diseño en uno de los dos lugares propuestos por Mazzeo<sup>45</sup> ENSEÑANZA DE UN HACER, ENSEÑANZA DE UN SABER PARA HACER.

#### DIMENSIONES DEL DISEÑO

1. Dimensión formal
2. Dimensión estructural
3. Dimensión comunicativa
4. Dimensión instrumental
5. Dimensión cultural - contextual

Se considera interesante también en análisis de estos módulos formativos teniendo en cuenta las dimensiones del diseño, para ello se analizan comparativamente los módulos formativos de las escuelas universitarias catalanas en base a la que abordan. Se toma como referencia la propuesta clasificatoria de la Doctora Mazzeo añadiendo dos dimensiones no contempladas por ella pero absolutamente necesarias para el desarrollo de la profesión como son la dimensión instrumental y la dimensión cultural o contextual.<sup>46</sup>

Para el análisis de los estudios superiores de diseño se usa el mismo sistema metodológico que el grado en diseño. La muestra analizada se compone de 2 entes: la ESDAP (escuela del *Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya*) y la escuela Felicidad Duce (centro autorizado por la ESDAP).

Respecto a los estudios de segundo y tercer ciclo se constata su existencia pero no se procede a un análisis comparativo ya que es potestad de cada centro elegir el tipo de estudios que ofrece y no existe ningún modelo que regule sus contenidos, por lo tanto no resulta relevante para este estudio su análisis, pero si la constatación de su existencia como se recoge en la base de datos del capítulo

### 3. 3 Marco docente.<sup>47</sup>

<sup>44</sup> Ver mapa apartado 3. 3. 2 Oferta formativa en diseño. Centros formativos, página 135.

<sup>45</sup> MAZZEO, CECILIA; ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014; 231-238.

<sup>46</sup> Ver subapartado 3. 3. 3. 2. 1. 1 Grado universitario, página 158.

<sup>47</sup> Ver anexo digital 7. 7 Base de datos centros docentes.

## 5 NIVELES PROFESIONALES

NIVEL 1: Competencia en un conjunto reducido de actividades simples, dentro de procesos normalizados. Conocimientos y capacidades limitados.

NIVEL 2: Competencia en actividades determinadas que pueden ejecutarse con autonomía. Capacidad de utilizar instrumentos y técnicas propias. Conocimientos de fundamentos técnicos y científicos de la actividad del proceso.

NIVEL 3: Competencia en actividades que requieren dominio de técnicas y se ejecutan con autonomía. responsabilidad de supervisión de trabajo técnico y especializado. Comprensión de los fundamentos técnicos y científicos de las actividades y del proceso.

NIVEL 4: Competencias en un amplio conjunto de actividades complejas. Diversidad de contextos con variables técnicas, científicas, económicas u organizativas. Responsabilidad de supervisión de trabajo y asignación de recursos. Capacidad de innovación para planificar acciones, desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios.

NIVEL 5: Competencia en un amplio conjunto de actividades muy complejas ejecutadas con autonomía. Diversidad de contextos que resultan, a menudo, impredecibles. Planificación de acciones y diseño de productos, procesos o servicios. Responsabilidad en dirección y gestión.

## 3. 3. 4 Estratos formativos

A través del estudio de los diferentes niveles formativos se concluye con la creación de un gráfico resumen que muestra los niveles o estratos formativos de formación en diseño existentes en España.<sup>48</sup>

Con la intención de validar la hipótesis de existencia de una familia profesional propia se cruza el gráfico de niveles formativos con el cuadro de niveles profesionales que marca el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales para poder afirmar que a nivel formativo existe la posibilidad de desarrollo de una carrera profesional ascendente desde el nivel más bajo de formación al nivel más alto, cubriendo de este modo, los 5 niveles profesionales que marca la ley.

Para una mayor comprensión de los niveles se extrapolan al campo propio del objeto de estudio otorgando a cada nivel legal unas responsabilidades procesuales o proyectuales concretas que ayudan a su ubicación en el esquema educativo desde el punto de vista productivo.

## 4. El profesional del diseño gráfico

### 4. 1 La familia profesional del diseño gráfico: actores implicados // 4. 1. 1 Perfiles profesionales

Este apartado se trabaja a base de un vaciado y cruce de informaciones dando lugar a un análisis comparativo. Para ello se recurre a una fuente directa: la base de datos de Porta 22, espacio dedicado al estudio y análisis de las nuevas profesiones de la Generalitat de Cataluña.

Se elabora un trabajo de comparación y contraste a través de una consulta en forma de red hipervinculada partiendo de la figura del diseñador gráfico y revisando aquellos perfiles profesionales que le son próximos. De este estudio se extrae un esquema conceptual que divide las profesiones asociadas al diseño en áreas o campos de trabajo a nivel horizontal y al mismo tiempo en estratos o jerarquías a nivel vertical.

A través de este estudio se extraen campos de especificidad laboral propios y cercanos y se establecen áreas de desarrollo económico en las que se mueve el profesional del diseño gráfico, así como sus estratos laborales, ligados a las fases de proyecto. Esta visión nos da una aproximación a los perfiles profesionales del sector como queda reflejado en el capítulo 4. El profesional del diseño gráfico.

### 4. 2 Competencias profesionales

Para determinar las competencias profesionales dentro del campo del diseño gráfico y la comunicación visual se procede a la realización de un vaciado bibliográfico desde los planes educativos existentes con la intención de poder establecer un esquema jerárquico que responda a la estructura por niveles proyectuales propuesta en el capítulo 3. 3 Marco docente y que establezca por lo tanto

<sup>48</sup> Ver página 184.

una estratificación clara de las competencias y responsabilidades que corresponden a cada una de las fases y procesos de proyecto y por lo tanto a cada uno de los perfiles profesionales que intervienen dentro de los proyectos de diseño gráfico.

#### 4. 2. 1 Competencias profesionales a nivel profesional de asistente // 4. 2. 2 Competencias profesionales a nivel profesional de técnico

En la formación específica en diseño que ofrece la vía formativa ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO existen 8 ciclos formativos de grado superior. 4 de ellos se centran en la docencia de técnicas vinculadas al diseño gráfico:

- Animación
- Ilustración
- Cómic
- Fotografía

y 4 ciclos más que se centran en la docencia de la vertiente técnica del diseño desde 4 puntos de vista distintos vinculados al dispositivo de la salida, la función y la interactividad:

- Gráfica Interactiva
- Gráfica Audiovisual
- Gráfica Publicitaria
- Gráfica Impresa

Se trabaja aquí desde los 10 Reales Decretos, fuente primaria de información sobre la estructura de los Ciclos formativos. Se comparan ciclos del mismo nivel con la intención de detectar las diferencias y las semejanzas. En el caso de Grado Superior únicamente se tienen en cuenta los ciclos que llevan por título "Gráfica" en alguna de las 4 especialidades que establece el Real Decreto correspondiente. No se analizan los ciclos específicos de una técnica concreta como la fotografía, la ilustración, la animación o el cómic ya que al ser de distinta naturaleza conceptual y poseer objetivos distintos, se vinculan al hecho de proveer de material al propio ejercicio profesional de los diseñadores gráficos. Es por esta diferencia de su naturaleza conceptual que sus competencias profesionales no son comparables. Por lo que respecta al resto de ciclos cabe destacar que la fragmentación de los estudios que propone la LOE<sup>49</sup> de la familia de Comunicación Gráfica y Audiovisual se realiza principalmente por medio de salida: impreso e interactivo en Grado Medio y audiovisual, interactivo e impreso en Grado Superior, añadiendo en este nivel también la Gráfica Publicitaria, que no sigue el mismo criterio clasificatorio que el resto y que además no se trata de un criterio excluyente si no que puede incluir al resto de categorías puesto que los elementos publicitarios bien pueden tener una salida audiovisual, interactiva o impresa.

Tras los cuadros comparativos, se aplican criterios de estandarización y generalización que permiten establecer una propuesta general de competencias, tanto a nivel de asistente como a nivel de técnico.

#### 4. 2. 3 Competencias profesionales a nivel teórico-disciplinar // 4. 2. 3. 1 Grado universitario – estudios superiores de diseño // 4. 2. 3. 2 Máster universitario

En el nivel de estudios teórico – disciplinares se detecta una mayor complejidad en las competencias fruto de la voluntad de transversalidad de conocimiento. La oferta formativa a pesar de venir desde dos lugares diferentes: los Estudios Superiores de Diseño y la Universidad, no ofrece perfiles muy dispares, de hecho como se reflejará en el capítulo 3. 3 El Marco docente, los dos niveles pretenden ser exactamente lo mismo, por lo tanto el método de análisis utilizado es el mismo. El número de competencias que se vinculan a estos perfiles profesionales es muy superior del que plantean los estudios profesionalizadores por ello y para la comprensión de las mismas a partir de este nivel se establece un sistema clasificatorio donde se las ubica en marcos o categorías propias de la profesión. Estas categorías responden a criterios contextuales, comunicativos, metodológicos, técnicos, éticos y de gestión. Se establecen las 9 categorías de clasificación siguientes: 1. CONTEXTO

<sup>49</sup> Ley orgánica de educación.

PROFESIONAL: económico, asociativo, legal; 2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO; 3. ASPECTOS COMUNICATIVOS, 4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: morfología, ergonomía, física, jerarquía, pragmática; 5. METODOLOGÍA: procesos de diseño; 6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales; 7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS; 8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD, 9. COMPETENCIAS ACTITUDINALES. De este modo se consigue una mayor comprensión del objeto de estudio que dará lugar a una propuesta mejorada, articulada, lógica y adaptada a la realidad profesional y legal de las competencias que debe tener un profesional en los distintos niveles del sector.

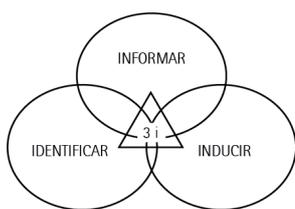
Una vez clasificadas las competencias en categorías concretas se procede al análisis comparativo entre los diferentes planes de estudio para detectar, ahora sí, y bajo un orden lógico, similitudes y diferencias y poder, de este modo, proponer un listado de competencias que establezca los límites de este nivel educativo.

#### 4. 2. 4 Propuesta de competencias profesionales según niveles del Catálogo Nacional de las Calificaciones profesionales

Una vez analizadas las competencias según los niveles formativos se procede a una nueva clasificación teniendo en cuenta esta vez los criterios de los 5 niveles de responsabilidad ligados al concepto de familia profesional y definidos por el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Siguiendo los criterios marcados por esta entidad se consigue un gráfico clasificatorio ordenado, jerárquico, claro y adaptado a legalidad nacional sobre las competencias que debe cumplir cada perfil profesional dentro del campo del diseño gráfico y la comunicación visual.

#### 4. 3 Especificidad y líneas de trabajo

Para establecer la especificidad laboral y determinar las líneas de trabajo habituales en un profesional del diseño gráfico y la comunicación visual se opta en primera instancia por la realización de un vaciado bibliográfico de bibliografía generalista sobre diseño que tienen como objetivo clarificar y ofrecer una visión sobre qué es. De ello se extraen maneras posibles de clasificar el diseño y los proyectos de diseño. A partir del análisis de estas teorías se desarrolla la clasificación por categoría proyectual y se parte de la tesis presentada por Jesús Del Hoyo, director de este proyecto de investigación, en el Foro Internacional Davos para desarrollar un esquema propio de especificidad que sirve para explicar la disciplina y ofrecer una nueva concepción de la misma basándose ya no en clasificaciones clásicas como la tipología proyectual o el formato de salida sino yendo al origen de todo diseño gráfico: La Comunicación que sustenta. Volviendo la mirada a la teoría clásica de la comunicación se genera un esquema adaptado al objeto de estudio que aproxima y ubica el diseño en un marco disciplinar general: la comunicación y del que a través de las funciones clásicas del mensaje de Roman Jakobson se establecen sus especificidades laborales y de ellas, fusionando la clasificación por categoría proyectual surgen los proyectos concretos o líneas de trabajo de los diseñadores.



Teoría de las 3 i. Jesús Del Hoyo Arjona

Con la intención de dotar a la tesis del tono y rigor científico que exige, se opta por el uso de uno de los estándares de citación más usados en investigación, el estilo humanístico o tradicional de citación (UNE 50-104-94; ISO 690:1987). Con su uso se facilita la comprensión de las citas y se hace más sencilla la tarea de búsqueda de referencias y autores para el lector.



## 2. Marco general. El diseño



## 2. Marco general. El diseño

### 2. 1 Visiones y definiciones

El objetivo de este apartado es hacer un **acercamiento a la definición de diseño** desde la teoría disciplinar consolidada para con ello conseguir por una parte introducir al lector en el ámbito disciplinar del que trata esta investigación y por el otro para **constatar la complejidad de su definición** y la cantidad de matices y vínculos que a ella se asocian así como constatar las diferentes concepciones de uso de la definición de diseño.

Al hacer una aproximación a la visión general de diseño como se hace en este capítulo, se intuye que la problemática que gira a su alrededor es total, por sí misma y en vinculación a la sociedad y a su historia. Los factores que entran en juego se presentan sin orden lineal o causal; presentan, en cambio, múltiples órdenes simultáneos que se han tratado de forma parcial desde algunas disciplinas como el *Design Management*.

Se considera que el diseño es un fenómeno o disciplina compleja, dinámica, contradictoria y paradójica al mismo tiempo. Hay que abordarlo desde la totalidad de sus campos para tratar de comprenderlo y clarificarlo.

Ya la propia definición de diseño provoca controversia, Josep Rom en su libro *Sobre la direcció d'Art* admite que los diseñadores han padecido dificultades para definir su actividad y que ello ha provocado un distanciamiento entre el diseño gráfico y la publicidad, disciplina fuerte, en muchos casos ligada y de la que nadie duda.<sup>50</sup> Otros teóricos del diseño entre los que destaca Norberto Chaves también comparten esta opinión.

Stuart MacDonald en la introducción de "Temas de diseño en la Europa de hoy", libro blanco que se creó con la intención de fomentar un mayor comprensión del diseño y de su potencial, acaba el primer párrafo planteándose si se puede definir el diseño de un modo que sea relevante para el nuevo siglo:

"A lo largo del siglo XX ha habido varios intentos de definir el diseño, un proceso en el que muchos grupos de intereses diversos han reclamado su hegemonía. En el caso de las naves espaciales, las aeronaves, las armas y los buques, el diseño siempre ha sido considerado como un asunto de pericia de técnicos especialista casi siempre anónimos. Sólo en el caso de la moda, los coches, los muebles y los productos de lujo, el diseño se ha asociado con personalidades individuales e incluso figuras heroicas. Y los esfuerzos para definirlo en términos de diferencia regional e identidad nacional responden a un fenómeno relativamente nuevo. En cuanto al consumidor, el diseño se guía por encuestas, cuestionarios, grupos de discusión y recientemente, por la demanda de diferenciación y personalización. No obstante, es el marketing y el poder de la marca lo que más domina. ¿Importa algo de esto en el siglo XXI? ¿Podemos definir el diseño de una manera que sea relevante para el nuevo siglo, que no tenga que ver con la tecnología, ni con los artefactos, ni con sus creadores, entusiastas, usuarios o consumidores?"<sup>51</sup>

50 ROM, JOSEP; *Sobre la direcció d'art*; Trípodas: Barcelona; 2006; 140.

51 MACDONALD, STUART; *El diseño define el siglo*; en A.A.V.V.; *Temas de diseño en la Europa de Hoy*; BEDA: Madrid; 2004; 9.

La respuesta a esta pregunta tiene un resultado difícil si lo que se pretende es llegar a una definición final de lo que sería el diseño en un solo sintagma. Se ha definido el diseño desde muchos puntos de vista: desde el *design thinking*, desde un punto de vista teórico, funcional, desde los estudios culturales, desde la comunicación, etc.

William Addison Dwiggins acuñó el término diseño gráfico en 1922. Lo usó para definir su trabajo como organizador visual de la información teniendo como objetivo facilitar la comunicación impresa.<sup>52</sup> Desde ese primer uso del término, muchos han contribuido a forjar la complejidad que hoy envuelve al diseño.

La forma más simple de llegar a comprender el significado de un término es recurrir a su definición de diccionario. *El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española* define diseño como:

diseño.

(Del it. *disegno*).

1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.
2. m. Proyecto, plan. Diseño urbanístico
3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial
4. m. Forma de cada uno de estos objetos. El diseño de esta silla es de inspiración modernista
5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo.
6. m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

Esta definición se aproxima en sus acepciones 1, 2, 3, 4, 5 a la definición coloquial de diseño, pero no resulta válida para comprender la complejidad del diseño como disciplina. Por ello se recurre en segundo lugar a la definición de un diccionario especializado en diseño gráfico, *Dictionary of Graphic Design and Designers*:

*"Graphic design: generic term for the activity of combining typography, illustration, photography and printing for purposes of persuasion, information or instruction. William Addison Dwiggins first used the term "Graphics designer" in 1922, although it did not achieve widespread usage until after the Second World War."<sup>53</sup>*

Este diccionario entiende el diseño gráfico como aquel término genérico que se aplica a la actividad de combinar tipografía, ilustración, fotografía y elementos impresos con intenciones persuasivas, informativas o instructivas. Clarifica también el origen del término por William Addison Dwiggins y su posterior popularización tras la Segunda Guerra Mundial. De nuevo una definición simplista que define de forma muy superficial en todo caso el oficio, que no la disciplina y lo asocia a la actividad compositiva combinatoria sin trascendencia estructural en las intenciones y puentes establecidos con los usuarios.

No existe una única definición simple y sintética que pueda definir la disciplina en su totalidad

---

52 ROM, JOSEP; *Sobre la direcció d'art*; Trípodas: Barcelona; 2006; 140.

53 A.A.V.V.; *Dictionary of graphic design and designers*; Thames & Hudson: London; 2012; 114-115.

## AUTORES DE REFERENCIA

- Adrian Frutiger
- Alice Twemlow
- Alvin Lusting
- André Ricard
- Arthur Danto
- Bernhard E. Bürdek
- Bruno Munari
- Cecilia Mazzeo
- Daniel Tena
- Dieter Rams
- Fernando Martín Juez
- Francesc Marcé
- Guy Bonsiepe
- Isabel Campi
- Jesús Del Hoyo
- Joan Costa
- John A. Walker
- Jordi Pericot
- Jorge Frascara
- José María Cerezo
- Josep Maria Martí
- Lucrécia D'Alessio Ferrara
- María Ledesma
- Mark Breinstenberg
- Massimo Vigneli.
- Mc Coy
- Michael Rock
- Mike Press
- Norberto Chaves
- Norman Potter
- Oscar Salinas
- Otl Aicher
- Paola Bertola
- Rachel Cooper
- Rafael Iglesia
- Raquel Pelta
- Roxana Meygide
- Roz Goldfarb
- Rubén Fontana
- Stuart McDonald
- Tomás Maldonado
- Victor Margolin
- Víctor Papanek
- Xénia Viladás
- Yves Zimmermann

y globalidad de forma completa y por ello en este capítulo se recogen definiciones de autores relevantes que sirven para ubicar al lector dentro de la complejidad que supone la disciplina del diseño. Entre los autores citados se encuentran definiciones más o menos explícitas, que provienen del campo teórico como Norberto Chaves, Rubén Fontana, Jorge Frascara, María Ledesma, Bruno Munari, Víctor Papanek, Yves Zimmermann; otras que vienen del campo del diseño industrial como las de Guy Bonsiepe, Tomás Maldonado, André Ricard; algunas provienen del panorama nacional español, como las aportaciones de José María Cerezo, Jesús Del Hoyo, Josep Maria Martí, Raquel Pelta, Jordi Pericot, Daniel Tena, Xénia Viladás, desde el *Design Management*; Bernhard E. Bürdek y John A. Walker desde la historia del diseño; y desde el panorama internacional: Paola Bertola, Mark Breinstenberg, Rachel Cooper, Lucrécia D'Alessio Ferrara, Roz Goldfarb, Alvin Lusting, Stuart McDonald, Victor Margolin, Fernando Martín Juez, Cecilia Mazzeo, Roxana Meygide, Norman Potter, Mike Press, Dieter Rams, Michael Rock, Oscar Salinas, Alice Twemlow o Massimo Vigneli. La elección de los autores responde a criterios de profesionalidad referenciada de forma evidente en el campo de estudio que procede; todos ellos son teóricos reconocidos del campo del diseño, historiadores de renombre ampliamente citados y referenciados en el sector, profesores universitarios de centros educativos de referencia, referentes de asociaciones nacionales e internacionales de profesionales, etc.

Todos estos autores relevantes en la teorización del diseño provenientes de campos de especialidad diferentes, suman sus aportaciones a la creación de un imaginario que ayuda a la comprensión de la disciplina.

Para una comprensión mayor se plantea una clasificación de las definiciones en 10 categorías:

1. Diseño como expresión del autor – Diseño como arte
2. Diseño como proceso proyectual
3. Diseño bajo la máxima *Less is More* / Diseño como forma – función
4. Diseño como mediador
5. Diseño como prefiguración
6. Diseño como factor cultural y herramienta competitiva
7. Diseño como comunicación / Diseño como práctica discursiva
8. Diseño como actividad profesional
9. Diseño como solucionador de problemas
10. Diseño como negocio

Estas 10 categorías se formulan a través del estudio y análisis de las diferentes definiciones surgidas fruto del vaciado bibliográfico. La observación de tendencias y reiteraciones en las sucesivas definiciones ha dado lugar a su creación. Estas categorías en ningún caso resultan excluyentes las unas de las otras sino que destacan una tendencia concreta en cada una de las definiciones.

## 1. Diseño como expresión del autor – Diseño como arte

"se reconoce al diseño como **una más entre las prácticas y medios de expresión**, que lo definen, junto con las instalaciones, las performances, los vídeos, el arte por o con computadoras y varios medios combinados sin mencionar trabajos en la tierra o sobre el cuerpo"<sup>54</sup>

Arthur Danto

"La cuestión relativa a arte-diseño fue muy discutida por aquellos mismos años sesenta en la legendaria *Hochschule Für Gestaltung de Ulm*. Allí diferenciaron los dos. Se dilucidaba entonces si **la pintura era la madre de todas las demás artes visuales, una postura defendida por Max Bill**, el primer director de esta escuela, [...] A la postre, resulta significativo que abandonara la escuela al año de dirigirla, cuando se impuso una postura pragmática – defendida, entre otros, por **Otl Aicher – que entendía el diseño como una actividad desligada de las preocupaciones propias del arte** y, más concretamente, de la pintura. Ellos entendían el diseño como una **actividad con una problemática y unos requerimientos singulares, específicos y propios, características de su ejercicio y de la finalidad que persigue**. Consideraban, además, que **la profesión ya había alcanzado su plena madurez** y que no necesitaba del concurso de la madre superiora del arte para valerse por sí misma."<sup>55</sup>

Yves Zimmermann

"El diseño – **el arte de lo útil** como hemos visto- [...] El diseño **reclama la participación de la gente**. Es como un **arte interactivo** en el que la gente no es simplemente público espectador, sino también actor en su calidad de usuario. Lo que el diseño crea es, finalmente, algo más que simples mercancías. Son obras que también provocan emoción y admiración. En ellas se valora la grandeza que encierra lo retenido, que se limita a lo útil, a una suerte e abstinencia frente a la permisividad de lo inútil, de lo subjetivo, de los efectos fáciles, de lo recargado que deslumbra y a la vez atonta; de la sobriedad justa que encierra lo esencial."<sup>56</sup>

André Ricard

---

54 DANTO, ARTHUR C.; Después de fin del arte; Paidós: Barcelona; 1999; 148 citado por: CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 13.

55 ZIMMERMANN, YVES; El arte es arte, el diseño es diseño; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 60-61.

56 RICARD, ANDRÉ; Diseño ¿el arte de hoy? En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 98-99.

"Pero ser **autor en diseño** tiene, además, otras acepciones, pues un influyente sector de la profesión – aunque desde luego no mayoritario, pero sí el que más reflexivamente escribe – considera que **el diseñador, además de cumplir el habitual papel de mediador silencioso, puede y debe actuar como crítico, fabricante, emprendedor, profesor, editor y, como ya hemos visto por el "First Things First", activista**"<sup>57</sup>

Raquel Pelta

"Un diseñador que **va más allá de la resolución de problemas y que se convierte en autor** adicional del contenido, tomando una conciencia crítica del mensaje, y adoptando papeles que antes habían sido asociados con el arte y la literatura"<sup>58</sup>

Mc Coy

## 2. Diseño como proceso proyectual:

"Descriptores que lo definen:

- Tiene un **componente clave de creatividad**
- Sigue una **metodología precisa**
- Es fruto de una **decisión consciente** y no del azar o de la costumbre
- **Da respuestas**, explícitas o latentes, a necesidades de las personas
- Se propone **alcanzar unos objetivos** fijados, que se establecen en el encargo
- Debe ceñirse a unos determinados **grados de libertad** (en términos presupuestarios, temporales, etc.)
- Alcanza unos **resultados que tienen que poder evaluarse** según lo establecido en el encargo"<sup>59</sup>

Xènia Viladàs

"El diseñador industrial **es un proyectista** dotado con sentido estético que **trabaja para la comunidad**. El suyo **no es un trabajo personal sino de grupo**: el diseñador organiza un grupo de trabajo según el problema que tiene que resolver. El diseñador no trabaja para una élite, aunque hoy la producción industrial intente transformar su trabajo en el de un

57 PELTA, RAQUEL; Diseñar hoy; Paidós: Barcelona 2005; 56.

58 PELTA, RAQUEL; Diseñar hoy; Paidós: Barcelona 2005; 56.

59 VILADÀS, XÈNIA; Diseño rentable; Index Book: Barcelona; 2010; 23.

estilista (proyectista que opera con sentido artístico tendiendo a una producción de fácil y rápido consumo), sino que intenta producir de la mejor manera posible incluso objetos corrientísimos de gran consumo.

El diseñador no hace a mano más que el modelo, y el **"hecho a mano" no tiene sentido** en su trabajo a menos que se refiera a cualidades artesanas. Mientras que el artista, si tiene que proyectar un objeto de uso, lo hace según su propio estilo, el diseñador **no tiene ningún estilo** y la **forma final de sus objetos es el resultado lógico de un proyecto** que se propone resolver de la mejor manera posible todas las componentes de un problema de proyectismo: escoge los materiales más adecuados, las técnicas más convenientes, experimenta las posibilidades de todas ellas y tiene en cuenta su componente psicológica, su coste y cualquiera de sus funciones. El público al que se dirige el diseñador no es, pues, la élite sino **el gran público de los consumidores**; él intenta proyectar objetos que, además de resolver bien sus funciones, tengan un aspecto coherente según una mentalidad de la que nace la que yo creo que se puede definir como estética de la lógica. Según los principios del buen diseño, el público indiferenciado debería notar la presencia de un operador que ha pensado también en él, en el sentido de que ha producido un objeto que funciona bien y que tiene incluso una estética no ligada a ningún estilo personal sino nacida del propio problema."<sup>60</sup>

Bruno Munari

"Todos los hombres son diseñadores. **Todo lo que hacemos, casi todo el tiempo, es diseño**, por que diseñar es básico a toda actividad humana. **La planificación y estructuración de cualquier acto** hacia un fin deseado y previsible constituye el proceso de diseño (énfasis añadido). Cualquier intento de separar el diseño, de convertirlo en una cosa en sí, va en contra del valor inherente al diseño como matriz primaria subyacente a la vida."<sup>61</sup>

Víctor Papanek

"El nuevo profesional se limita a **proyectar la configuración de un producto y se ubica como mediador entre la producción y el consumo.**"<sup>62</sup>

Óscar Salinas

---

60 MUNARI, B.; *Artista y designer*; en CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 38.

61 PAPANEK, V.; *Diseño es el esfuerzo consciente de imponer un orden significativo*. Citado por ZIMMERMANN, Y.; *El arte es arte, el diseño es diseño*; en CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003.

62 SALINAS, ÓSCAR; *El diseño: ¿es Arte?*; En CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 111.

"El diseño **es en primer lugar un proyecto**. Su origen está en la cabeza del diseñador y se plasma en la mesa de dibujo o en los bits de un ordenador, por lo que tiene, en primera instancia, una existencia en potencia, por utilizar una nomenclatura aristotélica, que pasará a acto cuando el proyecto se lleve a cabo en el mundo físico."<sup>63</sup>

José María Cerezo

"**Diseña todo aquel que piensa en formas de actuar dirigidas a cambiar las situaciones existentes por otras preferidas**. La actividad intelectual que produce artefactos materiales no es fundamentalmente diferente de la que prescribe remedios para un paciente enfermo o la que diseña un nuevo plan de ventas para una compañía o una política de bienestar social para un estado. **El diseño, así entendido, es el núcleo de toda formación profesional: es lo que diferencia principalmente las profesiones de las ciencias.**"<sup>64</sup>

Simón Herbert

"El origen, fundamento y cimiento inmaterial del diseño obligan a insistir en que **lo más importante** no es, en primer término, qué respuestas ofrece el diseñador, sino **qué preguntas se hace**. Entre ellas suelen estar aquellas que se refieren al qué diseñar, al cómo y cuándo hacerlo, pero en muchas ocasiones se olvida una primordial: por qué diseñar. Si las preguntas son las adecuadas y en alguna de las direcciones adecuadas, surgirá luego – en un sentido causal, no necesariamente temporal– la forma, el estilo, el tono, el tipo de lenguaje, la intensidad, el formato, la técnica de producción, el soporte, los materiales... **Sin la existencia de unas buenas preguntas las respuestas apenas lo serán** y habrán mutado el trabajo de diseño en una codificación puramente formal, cuando no en un sonado descalabro."<sup>65</sup>

José María Cerezo

"El diseño, por su parte, es un **gran catálogo de recursos** para hacer real el proyecto: un **índice de opciones** que se derivan de los materiales, la tecnología, los medios de producción, los estilos formales, las características antropométricas, los hábitos y las pautas de

63 CEREZO, JOSE M<sup>a</sup>; Con el arte a otra parte; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 224.

64 HERBERT, SIMÓN; *The science of design: Creating the artificial*, en *The sciences of the artificial*; MIT Press: Cambridge; 1969; 55-56. Citado en MARGOLIN, VICTOR; Los estudios de diseño y la educación de los diseñadores; En *Temas de Disseny* nº6. Pedagogia del disseny; Elisava: Barcelona; 1991.

65 CEREZO, JOSE M<sup>a</sup>; Con el arte a otra parte; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 220.

organización – temporal y espacial – que caracterizan a una comunidad concreta. **El diseño intenta materializar una idealización:** hacer efectiva – real, verdadera – y concreta la idea, el propósito, la visión. Mientras el proyecto genera un propósito dentro del espacio – siempre amplio- de lo posible, el diseño calcula y concierta dicho propósito en los límites de lo probable (...)

**El proyecto es el dominio de las causas finales.** El diseño es el dominio de las causas eficientes o físicas. (...) El diseño es con lo que se cuenta, lo que se conoce y se practica; es fórmula, receta: es el cómo hacer. Proyectar es el cómo pensar; más aún: es el por qué y el para qué pensar en un problema y una solución. Por ello, **el proyecto es siempre una estrategia:** considera las reglas de transición, [está sujeto a] las regularidades probabilísticas, el azar y el ruido; en tanto que el diseño es un programa: reglas, límites – más o menos definidos – preceptos y normas."<sup>66</sup>

Fernando Martín Juez

"Por esto mismo, desde el campo del diseño se entiende que una de sus principales acciones es la de **re-situar el problema y trabajar en su solución.**"<sup>67</sup>

Cecilia Mazzeo

"Define el diseño gráfico como la **acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.** [...] Prioriza su carácter de productor de acciones de comunicación en las que la forma física de la pieza gráfica es solo un medio, acciones que, para su concreción, requieren conocimientos sobre arte, ciencia, artesanía y tecnología, por que entiende que el diseño gráfico participa de estos campos de conocimiento."<sup>68</sup>

Jorge Frascara

"Parece que la característica principal de los trabajadores y de las profesiones del nuevo milenio es la **capacidad de analizar, estructurar y procesar la información.** Tienen que enfrentarse a **situaciones complejas,** evaluar los problemas con claridad y **construir procesos nuevos para resolver problemas en cualquier contexto.** En la sociedad de los conocimientos, se necesitará una actitud de formación continua y los profesionales

---

66 MARTÍN JUEZ, FERNANDO; Contribuciones a una antropología del diseño; Gedisa: Barcelona; 2002; 152-153.

67 MAZZEO, CECILIA; ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014; 15.

68 FRASCARA, FRANCISCO; Diseño gráfico y comunicación; Buenos Aires: Infinito; 1988; citado en MAZZEO, CECILIA; ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014; 65.

estarán más centrados en los procesos de aprendizaje que en los contenidos de aprendizaje: hay cada vez menos referentes a disciplinas y capacidades concretas, y los trabajadores de alto nivel tienen que adquirir visiones y competencias trans-disciplinares.”<sup>69</sup>

Paola Bertola

“Se han escrito muchas definiciones. Hace años participé en un grupo de trabajo: el ICSID *Definition & Doctrine Group*, que redactó la siguiente definición del diseño: “ El diseño industrial **interpreta y sirve a aquellas necesidades humanas que pueden ser cubiertas dando forma a productos y servicios**. La función de esos productos y servicios es la de **ayudar al hombre** en el mejor disfrute del entorno que él mismo crea. El diseñador trabaja en el equipo planificador de productos (o puede ser él mismo un planificador de productos), en el que su responsabilidad es determinar formas integradas entre los componentes del servicio, coordinando las exigencias de la técnica, la fabricación, distribución y, especialmente, las del uso por el hombre”. Como toda definición que pretende ser exhaustiva, evitando dejar algo en el tintero, acabó siendo académica y poco útil. Así que para definir el papel del diseñador, prefiero recurrir a una metáfora: “**El diseñador es el arquitecto del objeto**”[...] Diseñar es pues **definir las características formales que deben tener los productos de la industria antes de que se produzcan**. Este es el papel del diseñador en la sociedad.”<sup>70</sup>

André Ricard

“La práctica de diseño en la que me centro es pues aquella que permite **dar una respuesta creativa e innovadora a procesos que mejoran los objetos, los signos y los entornos** que utilizan las personas en su actividad cotidiana, ya sea de **ámbito doméstico o laboral, de ocio, comercial o institucional**, para resolver necesidades de cualquier orden [...] En nuestro mundo ultra-conectado (*ultranetworked*) tiene más sentido pensar en el diseño como un proceso que continuamente define las normas del sistema más que como el resultado de su actividad”<sup>71</sup>

Xènia Viladàs

69 BERTOLA, PAOLA; El diseño como herramienta de investigación: nuevas oportunidades para las competencias del diseño; en A.A.V.V.; Temas de diseño en la Europa de Hoy; BEDA: Madrid; 2004; 36.

70 RICARD, ANDRÉ; Conversando con estudiantes de diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2008; 21-22.

71 VILADÀS, XÈNIA; Diseño a su servicio; Index Book: Barcelona; 2010; 26 - 29.

"El rol del diseñador y su deber más importante es **seguir siendo libre** – lo más libre posible– de los prejuicios y las posturas trilladas que afectan a tantos otros integrantes del área del diseño. Debe estar siempre en guardia, barriendo de su mente la tendencia a dejarse estar en un formato rutinario, **preparado para experimentar, jugar, cambiar y alterar las formas.**"<sup>72</sup>

Alvin Lusting

*"El Disseny industrial és l'activitat projectual que consisteix a determinar les propietats formals dels objectes susceptibles de ser reproduïts industrialment en sèrie. Propietats formals no tan sols són les característiques exteriors, sinó, sobretot, les relacions funcionals i estructurals que fan d'un objecte una unitat coherent tant des del punt de vista del productor com de l'usuari."*<sup>73</sup>

"El diseño industrial es la **actividad proyectual** que consiste en **determinar las propiedades formales de los objetos** susceptibles de ser reproducidos industrialmente en serie. Propiedades formales no tan solo son las características exteriores, sino, sobretodo, **las relaciones funcionales y estructurales que hacen de un objeto una unidad coherente tanto desde el punto de vista del productor como del usuario.**"

Tomás Maldonado

### 3. Diseño bajo la máxima Less is More / Diseño como forma – función:

"Una tipografía debe estar diseñada de tal manera que nadie repare en ella."

Adrian Frutiger

FRUTIGUER, ADRIAN; El libro de la tipografía; Gustavo Gili: Barcelona; 2007

"Uno de los principios fundamentales del diseño es **omitir lo que no es importante con el fin de enfatizar lo que sí lo es.** [...] **Buen diseño significa menos diseño posible.** [...] El diseño es el esfuerzo de hacer productos de tal modo que **sean útiles** para las gentes. Es más racional que irracional; más que resignado, cínico e indiferente, es optimista y esta proyectado hacia el futuro. Diseño significa **ser perseverante y progresivo en lugar de escapar y abandonar.** En una fase histórica en la que el mundo externo se ha vuelto menos natural y cada vez más artificial y comercial, el valor del diseño aumenta. La labor de los diseñadores puede contribuir de forma más concreta y eficaz a una existencia más humana en el futuro."<sup>74</sup>

Dieter Rams

72 LUSTING, ALVIN; ¿Qué es un diseñador? A.A.V.V.; Fundamentos del diseño gráfico; Infinito: Buenos Aires; 2001.

73 CAMPI VALLS, ISABEL; *Què és el disseny?*; Columna: Barcelona; 1992; 19.

74 RAMS, DIETER; citado por ZIMMERMANN, Y.; El arte es arte, el diseño es diseño; en CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño?*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 68.

"La **creatividad industrial**, pues de esto trata el diseño, no ha de perder esa ingeniosa sensatez que ha guiado la creatividad desde siempre. Un producto bien diseñado es aquel cuyas formas tienen esa **coherencia integradora** en que nada les sobra ni les falta para cumplir la función asignada. Realizados con los **mínimos medios y la mínima complejidad** estructural, alcanzan la perfección funcional y la belleza."<sup>75</sup>

André Ricard

"Yves Zimmermann (Basilea, 1937) cree que el diseñador gráfico **no debe ser nunca un artista** sino "un **señor que hace comunicación a través de signos portadores de significados que deben ser entendidos por unos receptores**". El autor cree que "hay que calibrar los colores, y las formas hasta llegar a una imagen cuanto más desnuda mejor, porque si añadimos demasiados elementos se produce un exceso visual: de hecho, la estética es el peor enemigo del diseñador."<sup>76</sup>

Yves Zimmermann

"Hemos relacionado continuamente el concepto de «forma» con el de «función». Es que el objeto puede entenderse como un **mediador entre el contexto situacional y la acción requerida a través de la función que la posibilita**. Pero también se puede entender como una de las posibles soluciones a un conflicto entre las funciones a hacer efectivas y las formas más adecuadas a este fin."<sup>77</sup>

Francesc Marcé Puig

#### 4. Diseño como mediador:

"El diseñador no es el propósito ni el contenido del mensaje, es básicamente su **intermediario**"<sup>78</sup>

Rubén Fontana

75 RICARD, ANDRÉ; Diseño ¿el arte de hoy?; en CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 92.

76 ZIMMERMANN, YVES; Citado por CAMPI VALLS, ISABEL; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 149.

77 MARCÉ PUIG, FRANCESC; Objeto, Diseño e investigación comunicativa; En *Temas de disseny* 03; Elisava: Barcelona; 1989.

78 FONTANA, R.; Reflexiones sobre la completa relación entre el arte y el diseño; en CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 78.

"El nuevo profesional se limita a proyectar la configuración de un producto y **se ubica como mediador entre la producción y el consumo.**"<sup>79</sup>

Óscar Salinas

"En la actualidad, **prácticamente todo depende del diseño.** Su papel de **mediador entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio** es más importante que nunca."<sup>80</sup>

Resumen ejecutivo Temas de diseño en la Europa de hoy

"Según el filósofo Vilem Flusser, los diseñadores **son conspiradores astutos, por que tienden un puente entre el arte y la tecnología** para superar o engañar a la naturaleza."<sup>81</sup>

Stuart MacDonald

*"És una mica difícil de comprendre (què és el Disseny) a partir dels esquemes tradicionals de la nostra organització acadèmica que tendeix sempre a separar les disciplines de caràcter humanístic / artístic de les de caràcter científic / tecnològic. Com veurem més endavant, el Disseny és una de les poques disciplines del món actual que tendeix sempre a fer un pont entre ambdós grups."*<sup>82</sup>

"Es un poco difícil de comprender (qué es el Diseño) a partir de los esquemas tradicionales de nuestra organización académica que tiende siempre a separar las disciplinas de carácter humanístico / artístico de las de carácter científico / tecnológico. Como veremos más adelante, el Diseño **es una de las pocas disciplinas del mundo actual que tiende siempre a hacer de puente entre los dos grupos.**"

Isabel Campi

" El diseñador es un **intermediario cultural**"<sup>83</sup>

Mike Press y Rachel Cooper

---

79 SALINAS, ÓSCAR; El diseño: ¿es Arte?; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 111.

80 A.A.V.V.; Temas de diseño en la Europa de Hoy; BEDA: Madrid; 2004; Resumen ejecutivo.

81 MACDONALD, STUART; El diseño define el siglo; en A.A.V.V.; Temas de diseño en la Europa de Hoy; Stuart BEDA: Madrid; 2004; 9.

82 CAMPI VALLS, ISABEL; *Què és el disseny?*; Columna: Barcelona; 1992; 18-19.

83 PRESS, MIKE; COOPER, RACHEL; El diseño como experiencia; Gustavo Gili: Barcelona; 2009; 17.

"El diseño es el **proceso de mediación entre la idea y la realidad con conocimiento, pensamiento crítico, experimentación, análisis, adecuación, pertinencia y, sobretodo, compromiso con la sociedad**"<sup>84</sup>

Jesús Del Hoyo Arjona

## 5. Como prefiguración

"El lenguaje coloquial – aun en el seno de la profesión- utiliza el término "diseño" en, al menos, cuatro sentidos distintos: **(a) como lenguaje formal**, el propio de la estética contemporánea; **(b) como sinónimo de diseño industrial**; **(c) como forma sintética de denominar una especialidad del diseño** (gráfico, de modas, interior, etc.) dada por tácita en función del contexto; **(d) como prefiguración en general**, independientemente del campo y especialidad. [...] Sólo es subsidiario de un modelo productivo que exige que los productos, antes de ser fabricados, queden perfectamente definidos en todas y cada una de sus características: el modelo industrial. Como tal, debe considerarse una fase de un proceso de producción: la fase de producción conceptual, pre-material, del producto. **Ni siquiera constituye una disciplina** – en sentido estricto – y, mucho menos autónoma: **es un puro proceso decisonal, sobredeterminado por cada campo de producción concreto**, es decir, que **adopta características disímiles según los condicionantes de cada programa**. [...]

El diseño no constituye una práctica cultural: **es una práctica técnica** restringida – por otra parte- a los productores, que puede estar al servicio de todos los géneros de la cultura."<sup>85</sup>

Norberto Chaves

"Podemos definir el diseño gráfico, en tanto práctica, como un **acto respecto de un arte-facto**. Este acto consiste en **prefigurar formal y funcionalmente sus realizaciones**." <sup>86</sup>

Roxana Meygide

84 DEL HOYO ARJONA, JESÚS; Memoria de titularidad de la Universidad de Barcelona para la plaza de Proyectos de diseño gráfico; 2002.

85 CHAVES, NORBERTO; El diseño: ni arte ni parte; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 130.

86 MEYJIDE, ROXANA; Diseño y arte: materia de reconocimiento; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 111.

"El diseño (en sentido amplio) **opera como interfase en la relación artefacto-sujeto**. El término "interfase" tiene aquí el sentido de instancia entre dos fases sucesivas en un fenómeno que evoluciona: nos estamos refiriendo entonces a procesos dinámicos. **Esta interfase tiene carácter ideológico: conecta visiones y concepciones culturales** (representaciones), no a través de sus objetos materiales sino de sus funcionamientos discursivos."<sup>87</sup>

Guy Bonsiepe

"Diseño es trazar, marcar, dibujar; una acción que en sí no implica el logro y la **calidad de los resultados**. Un objeto de diseño (lo correcto sería decir: "un objeto producto de diseñar") es **aquél que ha sido bosquejado en alguna fase de su creación** o muestra la apariencia final de un dibujo."<sup>88</sup>

Fernando Martín Juez

*"Si el Disseny és, en paraules senzilles, la visualització de conceptes, cal que fem que els conceptes dels nostres estudiants siguin tant convincents com les seves tècniques de visualització."<sup>89</sup>*

"Si el Diseño es, en palabras sencillas, **la visualización de conceptos**, hace falta que hagamos que los conceptos de nuestros estudiantes sean tan convincentes como sus técnicas de visualización"

Mark Breintenberg

"Hacer diseño gráfico **es definir todas las características de un mensaje gráfico**, antes de que éste se produzca materialmente, para garantizar el óptimo cumplimiento de sus finalidades previstas."<sup>90</sup>

Norberto Chaves

---

87 BONSIEPE, GUY; Del objeto a la interfase, mutaciones del diseño; Infinito: Buenos Aires; 1999; 22.

88 MARTÍN JUEZ, FERNANDO; Ordinario y extraordinario; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 235.

89 BREITENBERG, MARK; *Dissenyant la innovació*; En *Temes de Disseny* n°23; Elisava: Barcelona; 2006; 23.

90 CHAVES, NORBERTO; El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan; Gustavo Gili: Barcelona; 2002; 134.

"Su núcleo conceptual, la prefiguración, es de naturaleza esencialmente industrial, y su función específica, semiótica y estética desvela y desarrolla la dimensión cultural de la producción. Por lo cual, el diseño aparece como la **primera manifestación histórica de planificación consciente de lo simbólico.**"<sup>91</sup>

Norberto Chaves

## 6. Diseño como factor cultural y herramienta competitiva:

"Multitud de estudios económicos corroboran la tesis de que el diseño es una **herramienta competitiva de primer orden.** Como dice Oriol Pibernat: "... **contribuye a la diferenciación del producto allí donde ni la dimensión, ni los costes laborales, ni los costes de capital son determinantes.** Además de los beneficios económicos cabe señalar también los beneficios culturales, dado que el diseño juega un papel muy importante en la mejora de la calidad física, visual y estética del entorno."<sup>92</sup>

Isabel Campi Valls

"El diseñador como una **especie de visionario, cuya misión es adelantarse a las necesidades sociales y cubrirlas.**"<sup>93</sup>

Raquel Pelta

"La cantidad se transforma en calidad y convierte al diseño, no ya en la investigación de una forma adecuada a una función, sino **en la creación de una idea capaz de introducir en el repertorio cultural una información nueva que reformule lo cotidiano,** estableciendo una identidad personal que convierte al receptor en un colaborador del diseño. [...] El diseño puede rebasar los comportamientos colectivos emanados de la rigurosa funcionalidad tipológica y sus comportamientos establecidos por el mercado, con el fin de que sea posible la **creación de una esfera social en la que, a través del diseño, se comuniquen valores, percepciones e identidades surgidas del sistema de significados que propone el propio diseño.**"<sup>94</sup>

Lucrécia D'Alessio Ferrara

91 ARFUCH, LEONOR; CHAVES, NORBERTO; LEDESMA, MARÍA; Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos; Paidós comunicación: Argentina; 1997; 113.

92 CAMPI VALLS, ISABEL; Sobre la consideración artística del diseño: un análisis sociológico; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 151.

93 PELTA, RAQUEL; Diseñar hoy; Paidós: Barcelona 2005; 59.

94 D'ALESSIO FERRARA, LUCRÉCIA; El arte en el diseño: Un rito de paso; En CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 179.

"Una **práctica social** que implica la **resolución de problemas cuyos enunciados se plantean en un lenguaje diferente de aquel con el que se les dará respuesta**, y esta será dada por medio de conformaciones materializables."<sup>95</sup>

Rafael Iglesia

"El diseño está **estrechamente vinculado al desarrollo económico y a la sostenibilidad** de las regiones y las naciones, así como de la propia Europa"<sup>96</sup>

Temas de diseño en la Europa de Hoy, Resumen ejecutivo

"Helmut Langer cree que, **en la medida en que aumente la cultura visual, los diseñadores serán los catalizadores que transformarán la información en conocimientos y valores** y, en este sentido, fortalecerán la identidad y la competitividad de Europa."<sup>97</sup>

Stuart MacDonald

"El diseño ha demostrado ser una **actividad eficiente al servicio de la rentabilidad de la empresa**, en su aspecto más funcional, y un **catalizador de cambio social** si atendemos a la **capacidad que tiene para transformar el entorno y la vida de las personas**"<sup>98</sup>

Xenia Viladàs

"El diseño gráfico **sirve para vender cosas e ideas, producir dinero o reforzar objetivos políticos**; pero entonces se hará evidente que **también es útil para criticar tales comportamientos**. Aclara las cosas e incluso **salva vidas, pero también enriquece nuestras vidas diarias con complejidad, matices y sutileza**. Ayuda a las personas a encontrar su camino y a comprender datos, pero también les lleva a perderse en nuevas ideas, fantásticas narrativas o paisajes, y a poner en cuestión toda información que se presente. **El diseño gráfico se inmiscuye en todos los aspectos de la vida social**"<sup>99</sup>

Alice Twemlow

---

95 IGLESIA, RAFAEL; *Habitar. Diseñar*; Nobuko: Buenos Aires; Citado en MAZZEO, CECILIA; *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?*; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014; 71.

96 A.A.V.V.; *Temas de diseño en la Europa de Hoy*; BEDA: Madrid; 2004; Resumen ejecutivo.

97 MACDONALD, STUART; *El diseño define el siglo*; en A.A.V.V.; *Temas de diseño en la Europa de Hoy*; BEDA: Madrid; 2004; 10.

98 VILADÀS, XÈNIA; *Diseño a su servicio*; Index Book: Barcelona; 2010; 26.

99 TWEMLOW, ALICE; *¿Qué es el diseño gráfico? 2*; Barcelona: Gustavo Gili; 2007; 6.

"El Diseño Gráfico que surgió como actividad de individuos o escuelas aisladas que trabajan sobre determinados aspectos se ha convertido, en la segunda mitad del siglo, en un **factor cultural de cohesión social**. Sus características relevantes son:

- contribución a la formación de identidad contemporánea a partir de su inserción general en la sociedad
- comunicación que excede las fronteras de lo consciente y voluntario, con fuertes connotaciones ideológicas
- factor de desarrollo empresarial
- factor puesto al servicio de movimientos políticos, sociales, religiosos"<sup>100</sup>

María Ledesma

"El diseño es al mismo tiempo **una esfera de valores y un asunto de decisiones fascinantes**, muchas de las cuales son sobre todo técnicas. Existe un umbral a partir del que se puede cuantificar y con bastante frecuencia, es ésa la tarea del profesional: no tanto una identificación de significado como de evidencia ordenada. Más allá de ese umbral, el diseño **es estrictamente una opción cultural**; siempre lo ha sido"<sup>101</sup>

Norman Potter

"El diseño **pone a la persona en el centro del proyecto**, utiliza una combinación de **intuición y de método para dar soluciones innovadoras, es global y específico** al mismo tiempo, **es rápido sin descuidar los detalles y permite una anticipación con fundamento**: por ello se considera una habilidad de gestión muy adecuada para poder sortear los retos del mercado de hoy y lograr el éxito de la empresa. Según la última teoría, el diseño es **la habilidad de gestión del futuro**: una hipótesis a tener muy en cuenta."<sup>102</sup>

Xènia Viladàs

*"És servei en la mesura que aspira a resoldre satisfactòriament les necessitats materials dels éssers humans. [...] És cultura en la mesura que les idees i les formes que creen els dissenyadors són portadores de missatges culturals i aquests són importants perquè des de sempre els éssers humans han demostrat que tenen alguna cosa més que necessitats materials [...] És un valor econòmic en la mesura que forma part*

100 ARFUCH, LEONOR; CHAVES, NORBERTO; LEDESMA, MARÍA; Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos; Paidós comunicación: Argentina; 1997.

101 POTTER, NORMAN; Qué es un diseñador: objetos, lugares y mensajes; Citado en PRESS, MIKE; COOPER, RACHEL; El diseño como experiencia; Gustavo Gili: Barcelona; 2009; 16.

102 VILADÀS, XÈNIA; Diseño rentable; Index Book: Barcelona; 2010; 15.

*de la cadena de valor afegit dels productes i serveis.*<sup>103</sup>

**"Es un servicio** en la medida que aspira a resolver satisfactoriamente las necesidades materiales de seres humanos [...] **Es cultura** en la medida que las ideas y las formas que crean los diseñadores son portadoras de mensajes culturales y estos son importantes por que desde siempre los seres humanos han demostrado que tienen alguna cosa más que necesidades materiales [...] **Es un valor económico** en la medida que forma parte de la cadena de valor añadido de los productos y servicios."

Isabel Campi

## 7. Diseño como comunicación / como práctica discursiva:

"Hacer diseño gráfico **no es hacer arte o recrearse en la estética**, como muchos creen, sino que es **hacer comunicación no verbal**; es decir, **comunicación visual**."<sup>104</sup>

Yves Zimmermann

*"Design may be metaphorically described as a discourse in the sense that a flow of objects, documents and talks are generated by the daily activities of Designers, clients and design institutions. Designers can, therefore, be said to be engaged in a discursive practice"*<sup>105</sup>

"Diseño puede ser descrito de forma metafórica **como un discurso** en el que un flujo de objetos, documentos y discursos son generados mediante las actividades diarias de los diseñadores, clientes y instituciones de diseño. **Los diseñadores**, por lo tanto, **pueden considerarse vinculados a la práctica discursiva**"

John A. Walker

"Desde un punto de vista teórico, un concepto se define mediante el análisis de sus rasgos característicos fundamentales. En este sentido se decía en la introducción a *Grundlagen einer Theorie der Produktsprache* (Fundamentos de una teoría comunicativa del producto; Gros; 1983), que **el objeto de conocimiento de la teoría del diseño** – y también de la actividad práctica de los diseñadores–, **es el lenguaje del producto**."<sup>106</sup>

Bernhard E. Bürdek

---

103 CAMPI VALLS, ISABEL; *Què és el disseny?*; Columna: Barcelona; 1992.

104 Citado por PROVIDÊNCIA, FRANCISCO; Algo más que una hélice; En CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 203.

105 WALKER, JOHN A.; *Design history and History of design*; Pluto Press: Colorado; 1989; 15.

106 BÜRDEK, BERNHARD; *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*; Gustavo Gili: Barcelona; 2002; 15.

"El diseño gráfico **es una clase de lenguaje que sirve para comunicar**. Se emplea para hablar a alguien sobre algo que quiere, o que tú crees que quiere, o que otra persona piensa que quiere"<sup>107</sup>

Alice Twemlow

*"Rather than model the design activity on architecture or law, perhaps we should view it as a kind of elaborated speech or writing. Writing is a common activity shared by most members of society and practised on many levels. Like design, writing is integral to human communication."*<sup>108</sup>

"En lugar de vincular la actividad de diseño a la arquitectura o al derecho, quizá debamos verla como **una clase elaborada de discurso o escrito**. Escribir es una actividad común compartida por la mayoría de miembros de la sociedad y practicada en muchos niveles. **Como el diseño, la escritura es integral a la comunicación humana.**"

Michael Rock

*"Tot i que la base del Disseny és la materialització d'uns intangibles o signes previament definits, el nou rol atorgat al dissenyador el porten, també, a responsabilitzar-se de la comunicació d'aquests signes i fer que siguin degudament interpretats."*<sup>109</sup>

"A pesar de que la base del Diseño es la **materialización de unos intangibles o signos previamente definidos**, el nuevo rol otorgado al diseñador lo lleva también a **responsabilizarse de la comunicación de estos signos** y a hacer que sean debidamente interpretados."

Jordi Pericot

"El diseño gráfico **es un servicio a la comunicación** que se reclama cuando ésta no pueda cumplirse satisfactoriamente de modo espontáneo."<sup>110</sup>

Norberto Chaves

107 TWEMLOW, ALICE; ¿Qué es el diseño gráfico? 2; Gustavo Gili: Barcelona; 2007; 6.

108 A.A.V.V.; *Looking closer 2*; Allworth Press: Nueva York; 1997; 170.

109 PERICOT, JORDI; *El dissenyador com a formalitzador i comunicador de valors*; En *Temes de Disseny* nº 23; Elisava; Barcelona; 2006.

110 CHAVES, NORBERTO; *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*; Gustavo Gili: Barcelona; 2002; 134.

"Entre las definiciones más corrientes hay una que parece provenir de un orden natural, incuestionable, y que se expresa tanto bajo la forma de una equivalencia **-el diseño gráfico es comunicación-**, como de una conjunción amorosa, a la manera de una pareja simbiótica: diseño y comunicación. Quizás esta alianza sea fácilmente comprensible: con mayor fuerza que en otros campos pesan sobre el diseñador gráfico ciertos mandamientos -claridad, univocidad, síntesis, pertinencia- que tocan muy de cerca la utopía misma de la "comunicación"."<sup>111</sup>

Norberto Chaves

**"El diseñador es también un experto comunicador** capaz de situar su trabajo en un contexto y defenderlo. La investigación y la comunicación siempre han formado parte del núcleo del diseño, aunque hayan parecido en cierta forma tangenciales al proceso creativo. Ahora, sin embargo, su consideración como actividades centrales es parte de la nueva experiencia de diseñar."<sup>112</sup>

Mike Press y Rachel Cooper

"" Somos emisores y receptores", añadía Brody, afirmación que situaba al profesional del diseño en un lugar terrenal, asumiendo su responsabilidad y siendo consciente de su pertenencia a una sociedad y, como tal, de la imposibilidad de escapar de la influencia de los mensajes lanzados por los otros"

**"hay quienes hablan del diseñador como proveedor de contenido, algo que está íntimamente unido al desarrollo conceptual del proyecto** y no simplemente a la resolución estética"

"El diseñador, autor o mediador, se ha convertido también en uno de los temas centrales de congresos y encuentros. Así, en 1999, y dentro del foro *"Culture Wars: Dumbing, Down, Wising up?"*, uno de los puntos de discusión fue éste. Alex Cameron argumentó que **el diseñador como comunicador era más que un simple técnico, pero que la idea de los mensajes de diseño gráfico tragados por completo por la audiencia sobreestima la importancia de la disciplina.** Max Bruinsma insistió, en el mismo evento, en que el diseñador era más un creador que un mediador y, de acuerdo con Cameron, comentó que hablar de diseño gráfico como un simple servicio a la industria perjudica a este."<sup>113</sup>

Raquel Pelta

---

111 ARFUCH, LEONOR; CHAVES, NORBERTO; LEDESMA, MARÍA; Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos; Paidós comunicación: Argentina; 1997; 142 .

112 PRESS, MIKE; COOPER, RACHEL; El diseño como experiencia; Gustavo Gili: Barcelona; 2009; 17.

113 PELTA, RAQUEL; Diseñar hoy; Paidós: Barcelona 2005; 28 – 79 – 50.

"Actividad disciplinar que configura el entorno comunicativo del ser humano."<sup>114</sup>

Jesús Del Hoyo Arjona

"Nos referimos al **diseño gráfico que es competente en la forma de los mensajes. Estos mensajes deben ser preparados para su mejor recepción, convirtiéndose así en el mensaje gráfico construido a partir del texto base y utilizando todos los recursos gráficos a su disposición:** textos, iniciales, filetes fotografías, infografías, gráficas y multitud de elementos formales que sirven para estructurar formalmente los productos de diseño gráfico"<sup>115</sup>

Daniel Tena Parera

"Su designio más noble es **trabajar para mejorar nuestro entorno visual**, hacer el inteligible y aumentar la calidad de vida; aportar informaciones y mejorar las cosas; difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura. Su especificidad como disciplina es transmitir sensaciones, mociones, informaciones y conocimiento."<sup>116</sup>

Joan Costa

## 8. Diseño como actividad profesional:

*"El dissenyador és la figura professional –més o menys diversificada o especialitzada– que controla el domini de la relació entre el control i els processos tècnics i econòmics i els processos de formalització, sobre els quals assumeix la darrera responsabilitat de desició, d'acord amb la resta de professionals de la producció industrial, cada un d'ells assumint la seva pròpia responsabilitat."*<sup>117</sup>

"El diseñador es la **figura profesional** –más o menos diversificada o especializada– que **controla el dominio de la relación entre el control y los procesos técnicos y económicos y los procesos de formalización**, sobre los cuales asume la última responsabilidad de decisión, de acuerdo con el resto de profesionales de la producción industrial, cada uno de ellos asumiendo su propia responsabilidad"

Josep Maria Martí Font

114 DEL HOYO ARJONA, JESÚS; Memoria de titularidad de la Universidad de Barcelona para la plaza de Proyectos de diseño gráfico; 2002.

115 TENA PARERA; DANIEL; Diseñar para comunicar; Bosch: Barcelona; 2011; 20.

116 COSTA, JOAN; Diseñar para los ojos; Costa Punto Com Editor: Tiana; 2007.

117 MARTÍ FONT, JOSEP MARIA; *Introducció a la metodologia del Disseny*; Edicions de la Universitat de Barcelona: Barcelona; 1999; 34.

"El propio diseño constituye ya **una práctica heterogénea, una profesión plural** en la que concurren variantes técnicas, metodológicas, culturales y estilísticas"<sup>118</sup>

Norberto Chaves

### 9. Diseño como solucionador de problemas:

"La diferencia entre un pintor y un diseñador es la siguiente: **el pintor está resolviendo un problema propio. El diseñador resuelve un problema ajeno**"<sup>119</sup>

Massimo Vigneli

"**La intención** principal del diseño social es la **satisfacción de las necesidades humanas**. Sin embargo, no proponemos el "modelo para el mercado" y el "modelo social" como opuestos binarios, sino, en cambio, como dos polos de un continuum. La diferencia se define por las prioridades del encargo o tarea más que por un método de producción o de distribución"<sup>120</sup>

Victor Margolin

### 10. Diseño como un negocio:

"Si el presente libro debe elegir un mensaje, éste es que **el diseño es un negocio**, dirigido por muchos factores comerciales motivadores."<sup>121</sup>

Roz Goldfarb

---

118 ARFUCH, LEONOR; CHAVES, NORBERTO; LEDESMA, MARÍA; Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos; Paidós comunicación: Argentina; 1997; 103.

119 WILLIAMS, THEO STEPHAN; La guía del diseñador gráfico sobre tarifas, estimaciones y presupuestos; Divine Egg; Barcelona; 2005; 7.

120 MARGOLIN, VICTOR; Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación; En Kepes año 9, n°8; Enero-diciembre 2012; 61-71.

121 GOLDFARB, ROZ; Carreras para diseñadores. Guía de negocios para diseñadores gráficos; Divine egg; Barcelona; 2005; 11.

"Gracias a las nuevas tecnologías que facilitan no sólo la creación sino también la distribución de cualquier mercancía, hay **diseñadores que se han convertido en empresarios** y han comenzado a desarrollar sus propios productos."<sup>122</sup>

Raquel Pelta

Mismos autores ofrecen distintas definiciones en momentos y contextos diferentes. De ello podemos constatar la complejidad de su definición.

A lo largo de estas páginas se aprecian acercamientos a la definición de diseño desde campos teóricos diferentes y desde concepciones muy distintas.

De la lectura de las definiciones se puede concluir que el concepto de diseño no es un concepto aún claro en nuestra sociedad, que son muchas las acepciones que se le adjudican y sobretodo que es un concepto complejo puesto que engloba aspectos y matices de disciplinas muy diversas. Por lo que definir diseño desde una única perspectiva no se asume como factible. Se plantea que el diseño gráfico es amplio y multisectorial o facetado tanto en responsabilidades como en formas de ejercicio y todo ello no hace más que corroborar la realidad disciplinar de esta actividad. Por ello, a partir de las definiciones anteriores, y usando el propio lenguaje, se genera un gráfico que ofrezca una definición visual del término y que ayude a su comprensión.

El gráfico se centra en la ubicación de las personas en el centro tal y como argumenta Xénia Villadàs, personas o sociedad de la que surgen problemas y que espera soluciones. Soluciones que en origen, antes de la aparición del diseño venían directamente de la industria.

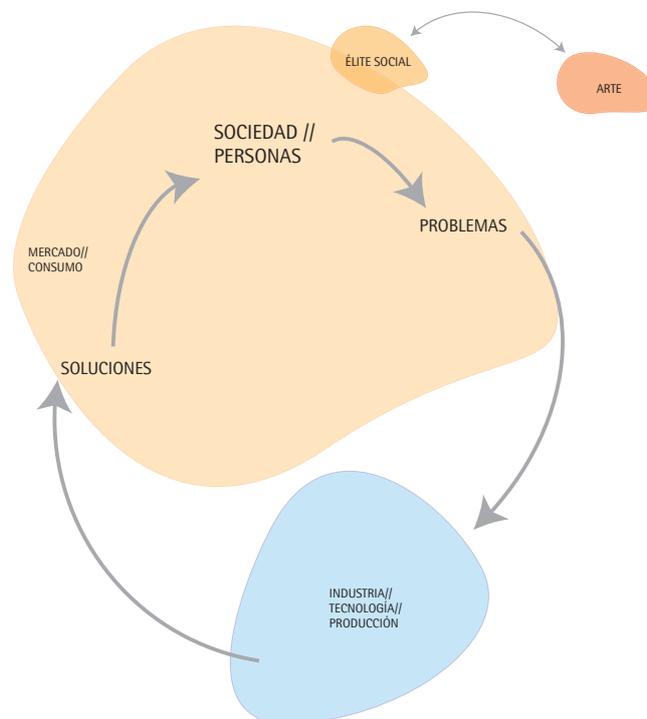


Fig. 3: Esquema problema - solución en la sociedad industrial. Fuente: definiciones de diseño capítulo 2. Elaboración propia.

122 PELTA, RAQUEL; Diseñar hoy; Paidós: Barcelona 2005: 58.

Una vez aparece el diseño, el esquema conceptual cambia y este se plantea como mediador entre la industria y la sociedad. Su evolución a lo largo de sus años de existencia lo ha convertido en algo más que mediador, por ello el siguiente gráfico pretende ofrecer una visión amplia de lo que se puede entender hoy en día por DISEÑO GRÁFICO.

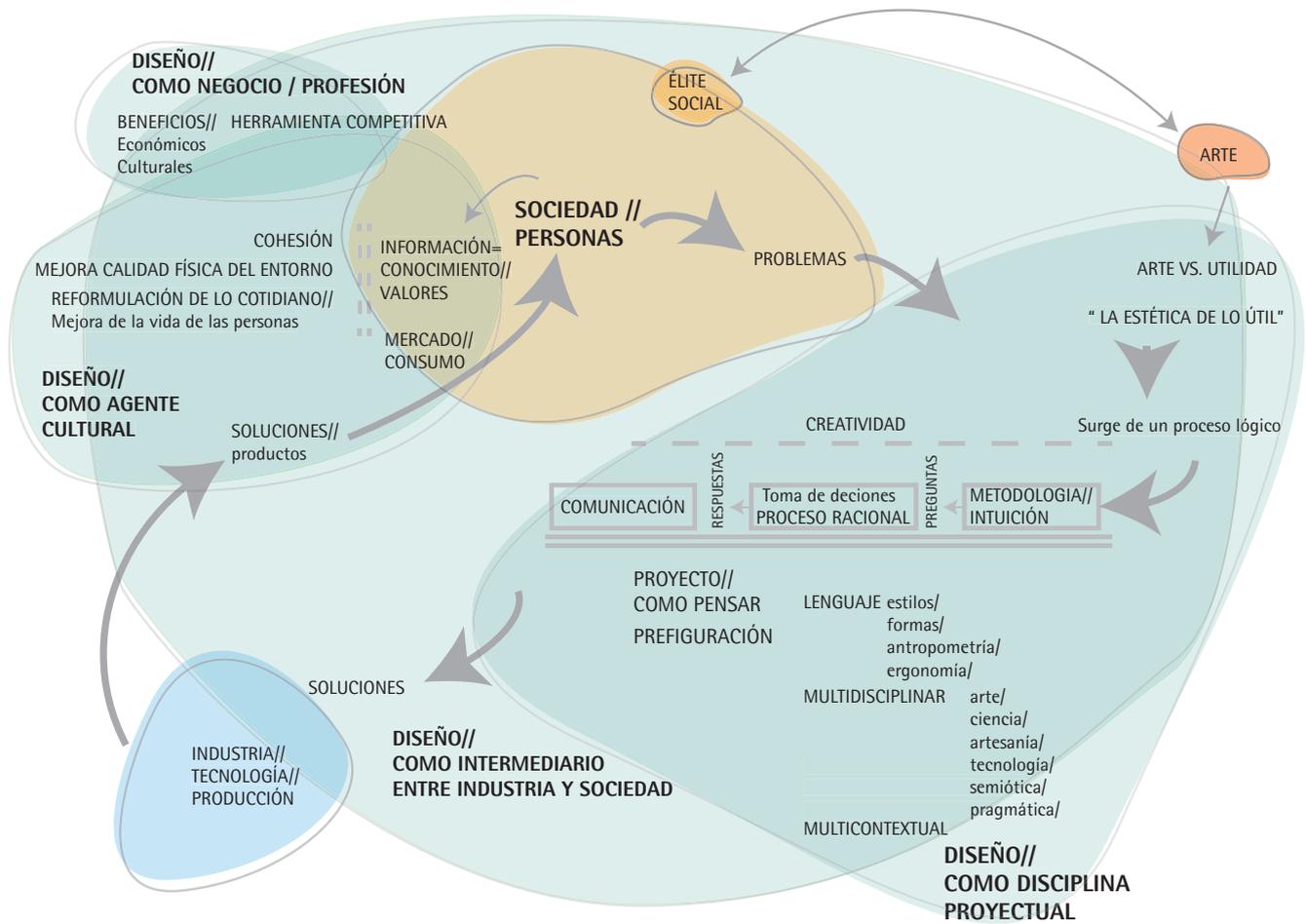


Fig. 4: Definición de diseño. Fuente: definiciones de diseño capítulo 2. Elaboración propia.

"Finalmente, y éste es mi tercer ámbito laboral, soy también diseñador. Proyecto, pienso, dibujo, escribo, leo, fantaseo, concibo ideas, las desecho y busco nuevas soluciones"

Otl Aicher

AICHER, OTL; El mundo como proyecto; Gustavo Gili: Barcelona; 2005

Que el diseño se ha vinculado históricamente al arte es una de las teorías más comunes, pues los artistas que pintaban carteles poco a poco se especializaron en la pintura publicitaria. La polémica entre arte y diseño esta servida desde hace años, en el libro Arte ¿? Diseño, Anna Calvera recopila textos de teóricos del diseño donde reflexionan sobre el lugar que el arte y el diseño ocupan en la sociedad. A pesar de que hoy en día considerar al diseño un arte no es la tendencia habitual, no se ha roto aún el lazo que históricamente los une y se pueden encontrar definiciones como el "arte de lo útil" incluyendo el concepto de función y uso en la definición como se ha visto en este capítulo. Son muchos aún los que de un modo u otro entienden al diseñador como un "artista". Partir del arte o lo estético y vincular el diseño a la función, a la utilidad y por lo tanto ligarlo de

forma directa a la sociedad de consumo comercial en general y a sus problemas supone el punto de partida para explicar el diseño, primero como disciplina proyectual que resuelve problemas de la sociedad (cualquiera que esta sea), estableciéndose como mecanismo de prefiguración mediante un proceso racional de toma de decisiones y el uso de un conjunto de recursos, un lenguaje propio y mecanismos de conocimiento multidisciplinares y multi-contextuales para establecer soluciones concepto – formales de los problemas a la industria; segundo nos sirve con ello para explicar la relación de mediador del diseño entre la sociedad y la industria en un proceso circular de retroalimentación; tercero, de la retroalimentación con la industria y su vuelta a la sociedad en forma de solución, los productos originarios de un proceso de diseño, sean de la especialidad que sean, transforman la información en conocimiento y con ello generan valores sociales que hacen crecer la sociedad y la cohesionan, puesto que al reformular las problemáticas se reformulan también las soluciones y con ello se produce una reformulación general de lo cotidiano que hace que la sociedad mejore, evolucione y crezcan identidades sociales nuevas y más ricas, por lo tanto el diseño también tiene una parte de cohesionador social y agente cultural. Sus mensajes no solo se envían sino que se codifican pensado en las personas, en los usuarios, el hecho de pensar en el usuario facilita la comunicación y con ello la comprensión, se pasa del mero hecho comunicativo a la generación de conocimiento, de valores. Por último, en cuarto lugar no se debe olvidar que el diseño lo practican diseñadores y que los diseñadores al igual que los jardineros necesitan pagar sus facturas a final de mes, por lo tanto necesitan unos honorarios, unas bases legales, unos contratos, etc. El diseño también es un negocio, es un negocio por que es un servicio por el que los clientes pagan unas tarifas y por que generan beneficios a las empresas que lo contratan y por ello se convierte en una herramienta competitiva a nivel económico y cultural.

#### DISEÑO LIGADO A LA SOCIEDAD DE CONSUMO COMERCIAL:

Se explica como:

1. DISCIPLINA PROYECTUAL con lenguaje y métodos propios
2. INTERMEDIARIO entre industria y sociedad
3. AGENTE CULTURAL con capacidad de modificación del entorno
4. NEGOCIO / PROFESIÓN

El diseño es exactamente el gráfico que lo define, es un lenguaje que ofrece una solución a un problema, que transmite información a la sociedad y que a su vez genera conocimiento, que nace fruto de una pregunta ¿qué es el diseño? y se configura a través de un proceso metodológico, (un vaciado bibliográfico, una investigación de teóricos expertos en el tema, una recopilación de definiciones, una clasificación de las mismas, una extracción de conceptos clave, etc.), un proyecto que concluye con el uso del lenguaje propio del diseño para organizar una información, transmitirla, devolverla a la sociedad y con ella generar conocimiento y valores.

La mejor manera de definir el diseño es a través del propio diseño.



## 2. 2 Apuntes históricos

Explicar la situación del diseño a día de hoy en España requiere sin lugar a duda un giro, un retroceso, hacer una mirada hacia atrás y **comprender de dónde surge**, de dónde viene, cual es su origen y con ello **contextualizar el entorno histórico** que ha acompañado a la evolución del diseño de oficio a profesión y de profesión a disciplina, punto de interés principal de esta tesis. Este capítulo pretende ser una **introducción que contextualice al lector en el marco temporal previo al que se desarrolla el objeto de estudio**.

Existe una amplia colección de trabajos que analizan el origen del diseño desde el clásico *Historia del diseño gráfico* de Philip B. Meggs a nivel internacional hasta el clásico en nuestro país *El diseño gráfico, Desde los orígenes hasta nuestros días* de Enric Satué. Para la elaboración de este capítulo se ha realizado un vaciado bibliográfico<sup>123</sup> del que se extraen hechos clave para el desarrollo de la profesión generando con ellos dos cronogramas que ubican el surgimiento y la evolución de la profesión. Se elabora un cronograma general considerando el origen del diseño en la invención de la imprenta y un cronograma contextualizado en el objeto de estudio: la profesión del diseño gráfico en España, centrando las fechas tras la Guerra Civil Española, momento en que el diseño se plantea el inicio del cambio hacia la profesionalización, hasta la actualidad.<sup>124</sup>

Analizando la bibliografía específica uno se da cuenta que existen **tres tendencias** diferentes de **ubicar el origen del diseño gráfico**, hay quien lo ubica en la **invención de la escritura**, otros en la **invención de la imprenta y con ella los tipos móviles** y otros en la llegada de la **industrialización y con ella la división técnica del trabajo**, la evolución de las artesanías y la profesionalización de cartelistas y dibujantes.

El cronograma general<sup>125</sup> se inicia con el primer ejemplo xilográfico en occidente y con la invención de la impresión con tipos móviles. Se opta por indicar el origen de un "proto-diseño" en este punto, (no será hasta los años 20 de 1900 donde se forjará el término diseño gráfico) ya que hasta el momento los libros eran creados por copistas, artistas iluminadores que a mano dibujaban los volúmenes valiéndose de su destreza manual y no de procedimientos mecánicos. Con la llegada de la imprenta la cultura sufrió un proceso de democratización ya que los documentos impresos abandonaron los conventos y empezaron a llegar a las masas. También en esta época, fruto del nuevo invento, empezaron a aparecer unos nuevos profesionales: los impresores, punzonistas y con ellos los tipógrafos. El tipógrafo era el encargado de dar forma a las letras que posteriormente serían fundidas en plomo y que combinadas darían lugar a todo tipo de productos impresos. Esta profesión, surgida hacia 1450 sigue siendo vigente y únicamente alterada por los medios tecnológicos, antiguamente dibujo manual y fundición en plomo y hoy mediante técnicas de dibujo digital y fundición digital. La tipografía se ha considerado siempre la base del diseño gráfico y por ello resulta lógico ubicar en el tiempo el lugar al que se remontan estos profesionales, sin embargo tendrán que pasar más de 400 años hasta que otra revolución tecnológica (invención de la litografía) produzca



La imprenta. Enciclopedia de Diderot y Alembert. Diferenciación de tareas y funciones

123 Ver bibliografía por temática, página 322.

124 CALVERA, ANNA; El diseño gráfico de aquí en el contexto de allá; En A.A.V.V.; El diseño gráfico: De oficio a profesión (1940 1980); Catálogo de exposición. *Museu del disseny de Barcelona; Ajuntament de Barcelona*: Barcelona; 2014 y GIL, EMILIO; Pioneros del diseño gráfico en España; Index Book: Barcelona; 2007.

125 Ver Anexo 7. 2 Cronograma. Diseño gráfico y comunicación visual. De las Artes gráficas a la disciplina del diseño gráfico. Contexto internacional.



La edición de libros. Enciclopedia de Diderot y Alembert. Diferenciación de tareas y funciones

una nueva democratización del consumo y de ella derive una nueva división técnica del trabajo y de lugar al oficio de grafista o dibujante publicitario.

El invento de Guttenberg, Fust y Schöffer se extendió por Europa a una gran velocidad, en 1500 había 1100 imprentas repartidas en 200 localidades que imprimían unos 36.000 ejemplares. Cabe destacar, tal y como bien explica en sus clases de Historia de la tipografía en la Universidad de Barcelona el Catedrático Enric Tormo Ballester, que la invención de la imprenta supuso un proceso industrial fruto de la unión de tres ejes, el técnico (Guttenberg), el artístico (Schöffer) y el económico (Fust) y que sin uno de estos tres ejes el desarrollo no hubiera sido posible. Con esta expansión de la cultura escrita empezó a surgir el concepto de publicidad, una publicidad escrita, el medio de comunicación no era aún la imagen, que debía esperar a la invención de la fotografía y la litografía, si no la palabra escrita, pues de lo que disponían era de tipografías móviles. En este momento se plantea una división técnica del trabajo estableciéndose perfiles profesionales diferenciados y encargados cada uno de ellos. El tipógrafo, encargado del diseño de los tipos móviles; el punzonista, encargado de la fabricación de los punzones que una vez fundidos darán los tipos móviles; el cajista componedor, encargado de componer los textos y el impresor que cerrará el círculo del proceso con la estampación final de los productos gráficos.

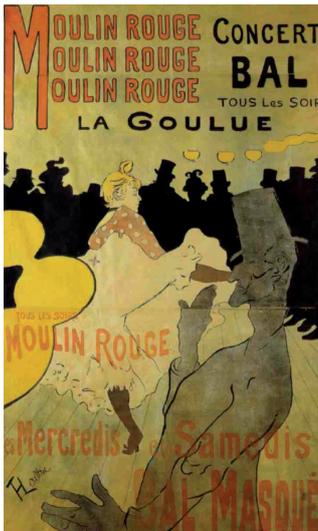
En 1796 se produjo un cambio, que junto con la invención de la máquina de vapor en 1800, produjo una revolución importante para el posterior surgimiento del diseño gráfico. El cambio que se produjo fue la invención de la litografía en Munich por Johann Aloys Senefelder. Este invento permitió el desarrollo del cartelismo. 1800 fue un siglo de cambios y revoluciones tecnológicas, máquina de vapor, litografía, fotografía, máquina de escribir, monotipia, linotipia, serigrafía, fotograbado, todo ello recogido en las Exposiciones Universales que caracterizan al siglo de la Revolución Industrial. La incorporación de la máquina de vapor a las empresas y con ello la mecanización de los procesos manuales provocaron cambios demográficos importantes y la población emigró del campo a la ciudad pasando a trabajar en las fábricas y generando de este modo el surgimiento de la clase obrera. La población creció sustancialmente debido a las mejoras productivas y con ello vino un crecimiento económico importante y una mejor alimentación. Todos estos cambios supusieron la entrada de la sociedad europea en el sistema capitalista de las grandes empresas, de las grandes "marcas" como aval de calidad de los objetos consumidos cada vez por mayor número de personas.

## Oficio

Con la industrialización se produjo una división técnica del trabajo y es aquí dónde de nuevo se ubica el origen de lo que hoy día entendemos por diseño. Como dice Isabel Campi en *Què és el disseny?*

*"Durant els segles XVII i XVIII, algunes manufactures europees de mobiliari, teixits i porcellana van assolir uns nivells de producció tan elevats que fou necessari establir una divisió del treball, de manera que s'encarregà a dibuixants la tasca de dibuixar les peces, a artesans la tasca d'executar-les i a comerciants la tasca de vendre-les. Els dibuixants provenien del món artístic i n'hi va haver de molt cotitzats al seu temps."<sup>126</sup>*

126 CAMPI VALLS, ISABEL; *Què és el disseny?*; Columna: Barcelona; 1992; 27.



Moulin Rouge. Toulouse - Lautrec

"Durante los siglos XVII y XVIII, algunas manufactureras europeas de mobiliario, tejidos y porcelana consiguieron unos niveles de producción tan elevados que fue necesario establecer una división del trabajo, de manera que se encargó a dibujantes la tarea de dibujar las piezas, a artesanos la tarea de ejecutarlas y a comerciantes la tarea de venderlas. Los dibujantes provenían del mundo artístico y los hubo muy cotizados en su tiempo."

Desde la vía artística, los que hoy en día conocemos como diseñadores gráficos fueron en su día artistas, luego dibujantes, luego grafistas. Provenían del mundo del arte, véase por ejemplo el artista - cartelista Toulouse-Lautrec en Francia o Ramón Casas y Alexandre de Riquer en España, su unión con el mundo de la empresa, con el mundo comercial, provocó un cambio en la intencionalidad de su obra. Cambió el concepto de arte como fuente de creación del artista y pasaron a ser obras con fines comunicativos en muchos casos fines comerciales.

En este momento no se plantea una división de responsabilidades y se vinculan a un mismo profesional los aspectos relacionados con la imagen, la tipografía y la composición. Como se aprecia en los ejemplos, la tipografía se mezcla con las ilustraciones para conseguir el acto comunicativo, la publicidad. He aquí el paso de artista a dibujante cartelista o dibujante publicitario.

De nuevo otro cambio basado en 3 ejes, el tecnológico, la litografía, junto con un cambio económico y social fruto de la revolución industrial y la división técnica del trabajo y ligado a un eje artístico, los artistas que pasan de la expresión personal a la comunicación, dan lugar a la aparición del oficio.

El diseño se vincula de forma muy directa en sus inicios a la publicidad y con ello a las agencias de publicidad que según Isabel Campi "en llegar los años veinte, las agencias de publicidad americanas, algunas de las cuales ya se habían creado a mediados del siglo XIX, tenían una dimensión empresarial considerablemente superior a las europeas y desde el punto de vista creativo configuraban perfiles profesionales totalmente nuevos"<sup>127</sup>

En Cataluña los artistas se empezaron a introducir en el mundo industrial en la época del modernismo tal y como afirma de nuevo Isabel Campi en *Què és el Disseny?*: "El proceso de incorporación de los artistas a las tareas de creación industrial se inician en Cataluña durante el modernismo y gracias a la confianza que los empresarios depositaron en arquitectos, decoradores, mueblistas, cartelistas, impresores, vidrieros y ceramistas."<sup>128</sup>

Estos artistas introducidos en el mundo empresarial se intuyen como aquellos que desarrollaron el oficio.

Se entiende el término oficio como una actividad laboral vinculada a la praxis, donde el trabajador posee unas habilidades específicas que a base de repetición le permiten desarrollar tareas específicas propias de su actividad laboral. El aprendizaje de un oficio se basa en el sistema de aprendizaje maestro y el trabajo de forma directa con la materia.

El oficio del diseño gráfico se empieza a gestar como hemos visto con el paso de los artistas al campo publicitario, cuando abandonan el arte "puro" para pasar al arte comercial. A estos primeros profesionales se les pasará a llamar dibujantes publicitarios o grafistas. Convirtieron su destreza con el dibujo en una herramienta de comunicación comercial.

127 CAMPI VALLS, ISABEL; *Què és el Disseny?*; Columna: Barcelona; 1992; 69.

128 CAMPI VALLS, ISABEL; *Què és el Disseny?*; Columna: Barcelona; 1992; 95.

En Barcelona ya existía la escuela  
Lotja desde 1775

El oficio de grafista se desarrolló desde finales del siglo XIX hasta los años 20 en Estados Unidos y Europa con la fundación de las primeras escuelas de Diseño, y hasta el final de la Guerra Civil en España.

En paralelo se gestaron especialidades vinculadas como la fotomecánica, la composición o la ilustración, que más tarde, vinculado a la aparición de la informática volverían a juntarse en un perfil.

### Profesión

Una profesión a diferencia de un oficio es una actividad laboral más compleja que requiere no solo de unas habilidades manuales sino de unos conocimientos más especializados, apoyados normalmente por formación académica.

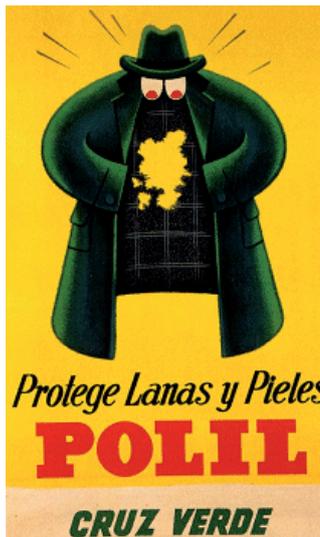
En España existe una generación llamada "Pioneros" que fue la que sentó las bases de la profesión en nuestro país. Esta generación está perfectamente definida y recogida por Emilio Gil<sup>129</sup> en su libro Pioneros del diseño gráfico en España. Se ubica el inicio laboral de esta generación de profesionales tras la finalización de la Guerra Civil española y sus aportaciones a la profesión son elemento clave para poder comprender el veloz desarrollo que desde ese momento ha padecido el diseño gráfico en nuestro país, puesto que son el punto de partida. Los primeros diseñadores gráficos.

Los nombres clave, los pioneros del diseño gráfico en España según Emilio Gil son Josep Artigas, Alexandre Cirici Pellicer, Amand Domènech, Elías Et Santamarina, Jordi Fornas, Fermín Garbayo, Daniel Gil, Ricard Giralt Miracle, Ernest Morandell, Antoni Morillas, Joan Pedragosa, Josep Pla-Narbona, Manolo Prieto, Julián Santamaría y Tomàs Vellvé, no són los únicos, nombres como el de Enric Huguet, no citado por Gil también se consideran pioneros. En su mayoría se formaron como aprendices de dibujantes publicitarios, aprendiendo un oficio que primero estaba ligado a imprentas e editoriales pero que a lo largo de sus carreras profesionales, se independizaría estableciéndose todos ellos como profesionales autónomos e independientes. Los grafistas, como se los consideraba en esa época dejaron de trabajar para las imprentas y pasaron a ser sus clientes. Este salto de independencia marca el inicio de la profesionalización del diseño gráfico.

En el cronograma se recogen los acontecimientos que marcan las décadas siguientes a la Guerra Civil, acontecimientos clave en el desarrollo del diseño gráfico en nuestro país.<sup>130</sup>

La década de los 40, es una época dura, de posguerra, marcada por las carencias, el racionamiento y el estraperlo, en la que las empresas que habían cesado su actividad durante la guerra necesitan recomponerse y volver a su actividad. En el campo editorial vuelven a su actividad las editoriales Seix Barral, Bruguera, Janés, Omega, Gustavo Gili y Sadag. Varias de ellas, por ejemplo Seix Barral y Bruguera desarrollan en su seno estudios de creación gráfica, lugares donde los pioneros empezaron a trabajar. En el ámbito cultural surgen movimientos que se expresan a través de revistas como Ariel y Arte Comercial.

La década de los 50 supuso una apertura al exterior, en 1952 llegó el fin del racionamiento y con él del estraperlo, llegaron créditos desde Estados Unidos y se firmaron acuerdos económicos con Francia y Reino Unido. En 1957 con el Plan de estabilización económica se produjo la integración



Josep Artigas (1919-1992)  
Cartel publicitario, 1948

129 GIL, EMILIO; Pioneros del diseño gráfico en España; Index Book: Barcelona; 2007.

130 Ver anexo 7. 3 Cronograma. Origen del diseño gráfico en España.

de España en el sistema capitalista de consumo y con ello aparecieron nuevos productos, que todos ellos iban envasados, con lo que se empezó a desarrollar una nueva especialidad para el diseño gráfico: el *packaging*.

A finales de los 40 y principios de los 50 se darán las circunstancias para que los antes mencionados pioneros empiecen a independizarse profesionalmente y formen sus propios estudios o empresas como Giralt Miracle (Filograf), Cirici Pellicer (ZEN), Enric Huguet, Josep Artigas, Tomás Vellvé o Amand Domènech.

Con los años 60 llegó el desarrollo económico y con él el consumismo, la apertura al exterior y la llegada del turismo. Fue la época del gran crecimiento económico y del inicio de la especulación inmobiliaria y del triunfo de la imagen sobre la palabra escrita. Llegó la televisión, el nuevo soporte comunicativo que pasaría a ocupar un puesto de gran relevancia en los hogares españoles. Esta década fue la época de cambio, la época de consolidación de la profesión que habían independizado los pioneros superando el oficio. El término usado para referirse al diseño gráfico aún continuaba siendo grafismo. Es la época en la que los profesionales sintieron la necesidad de agruparse, en 1958 a nivel internacional ya se había fundado la AGI, *Alliance Graphique Internationale*, y ICOGRADA en 1963 (Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico). En España alrededor de 1961 se fundaron asociaciones profesionales como Grafistas FAD en Barcelona, y Grupo 13 en Madrid.

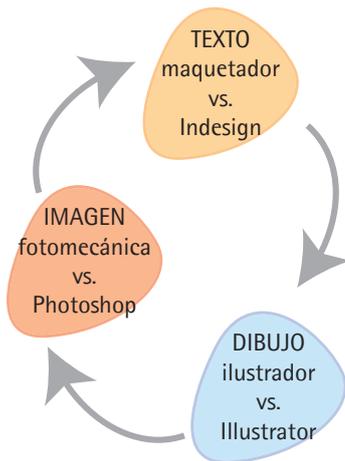
La misma década vivió la institucionalización de la formación en lo que se llamaba "plástica publicitaria". Se fundó la Escuela Elisava, la Escuela Eina y Llotja (fundada en 1775) pasó a ser escuela oficial en Barcelona.

La generación de los Pioneros fue protagonista en cada uno de los hechos referenciados, fueron ellos los que se asociaron, los que viajaron a Europa, los que se dejaron influir por la escuela Suiza y los que a su regreso implementaron lo que habían aprendido en sus estudios y los que fundaron las primeras escuelas de diseño de España de las que además fueron profesores.

La década de los 70 es la de la consolidación del término que ya se usaba en el resto del mundo "diseño gráfico" para referirse al trabajo de los diseñadores, es la década de la llegada de la democracia, del cobro por honorarios de los diseñadores y de los debates sobre la función social del diseño. En el FAD se produce una crisis que indica la llegada de un cambio generacional y se empieza a trabajar desde el ADG-FAD (surgido de Grafistas FAD) para la creación de un colegio profesional de diseño gráfico. Con este fin en 1979 se crea la Asociación para la creación del Colegio Oficial de Diseño gráfico.

Los años 80 suponen un giro de 180 grados en el panorama del diseño gráfico en España. Esto es por dos motivos: el primero de ellos es la llegada de las nuevas tecnologías digitales y los programas de autoedición y el segundo la entrada del diseño a la enseñanza universitaria, empezando así su camino hacia el desarrollo disciplinar. El teórico Guy Bonsiepe en la revista Tipográfica titulada *La educación del diseño en los años 90* ubica el origen disciplinar a partir de la aparición de los cursos formativos en las décadas de los 60 y 80. A pesar que admite también que queda pendiente la tarea de generar un discurso disciplinar coherente.<sup>131</sup> En España desde la fundación en 1961 de la escuela Elisava se impartían clases de diseño, pero no fue hasta 1981 que el diseño entró a formar

<sup>131</sup> Citado en MAZZEO, CECILIA; ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014; 61.



parte del currículum universitario de la licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Barcelona, estableciéndose en 1986 la primera especialidad en diseño oficial.

Con la llegada de la informática los diseñadores dejan de ser dibujantes, dejan de trabajar de manera analógica para hacerlo de manera digital, las destrezas innatas dan paso a los procesos, a las ideas y a los conceptos. Aquello que parecía un proceso simple se torna con las nuevas tecnologías algo complejo, articulado y a la vez con altas implicaciones sociales. De lo meramente técnico se pasa a lo teórico – conceptual. La división del trabajo especializada consolidada durante el oficio se integra con la informática pasando de la fotomecánica al retoque fotográfico digital, del dibujo/ilustración a la ilustración digital y de la composición a la autoedición.

### Disciplina

“Podemos definir una disciplina como una fracción de la ciencia que se distingue por tener su propio objeto de estudio, su propio método, que a su vez se distingue por sus técnicas y por último sus propios protocolos experimentales y su lenguaje. El origen de lo “disciplinar” se remonta históricamente al estudio fragmentado de lo natural, así la física, la química o la biología estudiaban fragmentos de la naturaleza cada una desde un punto de vista propio y con unos métodos propios. En las ciencias sociales las disciplinas nacen como herramienta para mantener en equilibrio las relaciones de la sociedad capitalista, de esta necesidad nacen la psicología, la política, la antropología o la economía. [...] Méndez expone que “el pensamiento postmoderno señala que no es posible abordar desde las disciplinas la complejidad de la realidad [...] Lo complejo necesita un abordaje holístico integral”<sup>132</sup>

Así define Evaristo Méndez el concepto de disciplina y a pesar de que Norberto Chaves en 2003 en *El diseño: ni arte ni parte* afirmaba que “el diseño en su conjunto carece prácticamente de existencia disciplinar. En caso de existir una disciplina tal, se trataría de una disciplina vacía, abstracta; una mera fase de un proceso productivo,”<sup>133</sup> hay que reconocer que a día de hoy sí existe un corpus teórico alrededor del diseño, con unos estudios universitarios y postuniversitarios dedicados a la investigación del mismo y con unos resultados que dan lugar a la generación de conocimiento. Es una disciplina joven, pero que va forjando sus bases desde la distancia y con perspectiva.

De hecho autores como Roxana Meygide defienden la aparición de la disciplina con el oficio “Fue a principios del siglo XX que el diseño se concibió como dominio de competencias particulares, y pronto buscó ser reconocido como disciplina autónoma. En la reivindicación de esta autonomía se comprometieron tanto diseñadores como pensadores vinculados al diseño, que buscaban determinar la especificidad de esta práctica en las características de sus productos, ligadas a los procesos de producción y a la cultura de la industria y de la empresa, en contraste con las de las artesanías, las artes aplicadas y las artes.”<sup>134</sup>

132 MÉNDEZ, EVARISTO; *Epistemología aplicada a la Investigación Científica*; Consultado en <http://www.monografias.com/trabajos68/epistemologia-aplicada-investigacion-cientifica/epistemologia-aplicada-investigacion-cientifica.shtml> (enero 2015).

133 CHAVES, NORBERTO; *El diseño: ni arte ni parte* en: CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 131.

134 MEYGIDE, ROXANA; *Diseño y arte: materia de reconocimiento*; en CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 165.

En este punto llegamos a la disyuntiva frecuente al hablar de los diseñadores gráficos que hace necesario aclarar la diferencia entre el técnico y el diseñador. La figura del técnico, como define Josep Maria Martí<sup>135</sup> es el heredero del artesano, es el que se ha formado como aprendiz, el que posee el oficio y domina la técnica desde el punto de vista más simple. El diseñador no aparece hasta el momento en que los profesionales se dan cuenta de que el diseño influye en la sociedad, soluciona problemas y puede ejercer de agente de cambio y no es un mero dominio de la técnica, ya que el diseño puede hacer uso de cualquier técnica o tecnología, debe mantener su mente abierta ya que la solución se puede hallar en cualquier lugar. Suponer el dominio de todas las técnicas en un único profesional sería una idea descabellada.

El diseño sin definirse como disciplina de forma plena se enfrenta al problema de la multidisciplinariedad o la interdisciplinariedad. Entendiendo multidisciplinariedad como la combinación de disciplinas, cada una con sus métodos propios para la solución de una cuestión o objetivo común e interdisciplinariedad como la combinación de métodos provenientes de disciplinas distintas que surge de la necesidad de resolución de nuevos problemas que plantean la necesidad del uso de métodos combinados de disciplinas distintas como se verá a lo largo de esta tesis.

Como dice Vilar "La complejidad ha implicado o bien la necesidad de revisar las fronteras de la ciencia, o el de borrarlas. Esta situación ha generado un tránsito que va desde la disciplinariedad a la interdisciplinariedad y de ésta a la transdisciplinariedad."<sup>136</sup>

Lo que construyen los diseñadores va más allá de la solución formal, va más allá del propio diseño, afecta a aspectos tecnológicos, aspectos sociales, de desarrollo, económicos y por ello tal y como afirma Ana Herrera "hemos de dejar de diseñar para nosotros mismo y profundizar en un intercambio más sólido con otras disciplinas que investigan el entorno social."<sup>137</sup> Defiende también la idea que esto nos acerca a una propuesta interdisciplinar. Esto es así puesto que del propio hecho de diseñar y del posterior análisis y evaluación se extrae de nuevo información y con ello se genera conocimiento científico que permite el avance social.

El diseño gráfico en España se consolida como profesión en la primera década del siglo XXI. En 2004 se inicia un periodo de reconocimiento para la disciplina y para el sector profesional: en el mes de octubre de ese mismo año se funda el Colegio Profesional de Diseño Gráfico de Cataluña, único colegio profesional en España que vela por los intereses de los profesionales del sector. En 2008 se aprueba, por directriz europea un epígrafe propio para los profesionales del diseño reconociéndolos como sector productivo propio e independiente y por último en 2010 se empiezan a impartir a nivel universitario titulaciones de Grado en Diseño, inexistentes de forma autónoma y oficial hasta este momento en España. Desde este momento las bases académicas y legales sí existen.

Ver cronologías anexas. Anexo 7. 2 Cronograma. Diseño gráfico y comunicación visual. De las Artes gráficas a la disciplina del diseño gráfico. Contexto internacional y anexo 7. 3 Cronograma. Origen del diseño gráfico en España. De profesión a disciplina.

135 MARTÍ FONT, JOSEP MARIA; *Introducció a la metodologia del Disseny*; Edicions de la Universitat de Barcelona: Barcelona; 1999; 26.

136 VILAR, PIERRE; *Pensar històricament*; Crítica: Barcelona; 1997

137 HERRERA, ANA; *Actualización de una duda*; en CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003; 191



### **3. Marco contextual. El diseño gráfico en España.**

#### **Estructuras**



## 3. Marco contextual. El diseño gráfico en España. Estructuras

### 3. 1 El marco profesional

En este apartado se constata que **en España existe una estructura profesional vinculada al diseño gráfico**. Para ello se realiza una **investigación de campo** en la que se buscan y analizan asociaciones profesionales y concursos de diseño. Se realiza un **estudio cuantitativo de las asociaciones profesionales** clasificándolas territorialmente y elaborando con ello mapas de distribución nacional por comunidades autónomas con la intención de establecer áreas de incidencia. Se realiza también un *estudio cualitativo de las mismas* para **analizar sus constantes y definir aquellas variables** comunes que determinan como deben ser sus miembros. Por lo que respecta a los concursos se realiza un **estudio comparativo a nivel cualitativo** que permite **determinar sus constantes y detectar incoherencias** en los aspectos estructurales de sus categorías. Con ello se puede comprobar si existe un quórum en el uso de términos, categorías y productos. Por último se analiza el **sector profesional** del diseño teniendo en cuenta **aspectos económicos**. Este apartado pretende dejar **constancia de la incidencia económica del diseño gráfico en nuestro país** y constatar con ello que es una profesión establecida, consolidada y practicada.

#### 3. 1. 1 El diseño en España existe

Es necesario analizar por que en países como España no se ha tenido hasta el año 2009 un código de actividad económica propio del sector del diseño y la comunicación. Raúl Belluccia defiende la existencia de diseñadores y del reconocimiento social de los mismos con la explicación lógica siguiente: "Si el pensamiento, en un esfuerzo por entender la realidad sin confundirla con sus sentimientos o deseos, observa la gente que trabaja, podrá verificar que hay una buena cantidad de individuos, sobre todo en la grandes ciudades, que llamándose a sí mismos "diseñadores" se ganan la vida "diseñando" cosas que otros les encargan, casi siempre a cambio de dinero, y que estos otros también llaman a aquellos diseñadores".<sup>138</sup>

No se puede negar así, por lo tanto, la existencia de los diseñadores. Es evidente que se trata de una disciplina en crecimiento que necesita esclarecer ciertos aspectos de su estructura para poderla consolidar al nivel de otras disciplinas como la medicina, la arquitectura, la ingeniería o la biología o filosofía.

La entrada en la sociedad de la información, la democratización de Internet y la proliferación de la cultura audiovisual han hecho que el perfil profesional cambie de manera considerable. Tal y como dice José Korn Bruzzone: "Nunca antes había existido tanta necesidad de diseño. Hoy las personas quieren productos y servicios más individuales y especializados. Las empresas necesitan distinguirse de sus competidores con productos y servicios que sean visiblemente innovadores y diferentes.

Es diseño es una disciplina a caballo entre lo humanístico y lo proyectual

138 BELLUCCIA, R.; ¿ Qué hacen los diseñadores cuando diseñan?; en [www.foroalfa.org](http://www.foroalfa.org); 2005.

Nunca antes la competencia fue tan grande y rigurosa<sup>139</sup> Como respuesta a ello, las nuevas tecnologías hacen que las competencias de los diseñadores tradicionales se vean menguadas y hacen que nuevos perfiles profesionales se vinculen al diseño gráfico. El diseñador gráfico tradicional no tiene suficiente con sus conocimientos, necesita beber de otros campos, de nuevas competencias. Se intuye con ello que el diseñador ya no es un profesional individual, se puede hablar de grupos multidisciplinares, de competencias y conocimientos transversales. La complejidad de las necesidades sociales han hecho de la profesión del diseño gráfico una actividad grupal.

Ken Friedman en *Design Knowledge: Context, content and continuity*, dentro de *Doctoral Education in Design*,<sup>140</sup> defiende la idea del diseño como interdisciplinar y un proceso integrador que constituye un campo profesional y una disciplina intelectual.

Para poder valorar la presencia de esta profesión en España se elaboran 3 mapas del diseño. El primero hace referencia a las asociaciones profesionales. El segundo mapa muestra los colegios profesionales y el tercer mapa muestra los centros dedicados a la promoción del diseño en nuestro país.

Valorando la presencia se determinará si ésta es importante en España, y en que comunidades autónomas se encuentra el mayor número de profesionales y por lo tanto el mayor número de asociaciones y centros.



Fig. 5: Mapa asociaciones profesionales en España. Elaboración propia

139 KORN,J.; Educar y ejercer la profesión de diseñador; en www.foroalfa.org; 2005.

140 DURLING, D., FRIEDMAN, K. , PH. D. (Ed.); *Doctoral Education in design: Fondation for the future*; Staffordshire University press: Staffordshire; 2000.



Fig. 6: Mapa cuantificado de asociaciones profesionales en España. Elaboración propia



Fig. 7: Mapa colegios profesionales en España. Elaboración propia



Fig. 8: Mapa cuantificado colegios profesionales en España. Elaboración propia

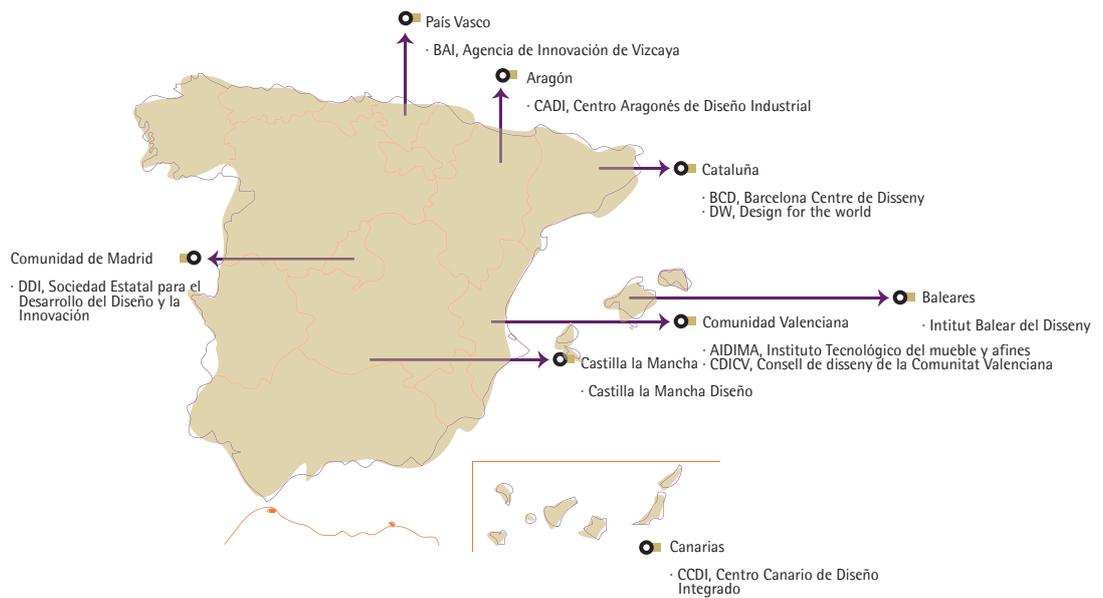


Fig. 9: Mapa centros de diseño en España. Elaboración propia



Fig. 10: Mapa cuantificado centros de diseño en España. Elaboración propia

De los gráficos se desprende la importancia de la presencia de la profesión del diseño gráfico en España ya que existen 21 asociaciones profesionales, en realidad 20 por la reciente disolución de ADP, pero que ha existido hasta el momento y por lo tanto resulta relevante incluirla en el mapa debido a su influencia hasta su disolución. Si la existencia de profesionales del sector fuera minoritaria no se podrían contabilizar un número tan elevado de organismos dedicados a la regularización profesional o a la promoción de la misma. Por lo tanto podemos concluir que en España los profesionales del diseño a parte de existir y en gran número, pese a no quedar recogidos en ninguna estadística por no figurar hasta 2008 en la Clasificación Nacional de Actividades Económicas, tienen voluntad asociativa. Si se analizan los datos teniendo en cuenta la comunidad autónoma, Madrid y Cataluña son las dos comunidades con mayor presencia de asociaciones de diseño, seguidas por Andalucía y Canarias y en menor medida Asturias, País vasco, Navarra, Aragón, Valencia y Murcia. Cataluña sigue siendo la comunidad autónoma puntera en la defensa de la profesión del diseño gráfico al ser la única comunidad autónoma a nivel nacional que cuenta con un Colegio Oficial de Diseño gráfico, organismo competente que realmente es el que puede regular el ejercicio de la profesión como ya ocurre en profesiones afines como la arquitectura o la ingeniería. Por lo que respecta a los centros de diseño, los mapas ofrecen un panorama similar a los que ya se han planteado. Existen centros dedicados a la promoción del diseño repartidos por toda la geografía nacional, de nuevo siendo Cataluña y Madrid las Comunidades Autónomas con mayor presencia.

### 3. 1. 2 Asociaciones profesionales

Las asociaciones profesionales son puntos de reunión de profesionales del diseño. La voluntad de asociación profesional viene dada por una voluntad de reconocimiento y defensa de los derechos profesionales.

Interesa saber cuales son los objetivos de estas asociaciones, qué pretenden al asociarse, el tipo de diseño que se practican, los requisitos mínimos que reconocen a uno de sus miembros, aquello que lo identifica como profesional. Se analiza también de cada asociación si ofrecen algún tipo de clasificación por categoría proyectual.

Se ha elaborado una ficha de análisis que servirá para el vaciado de información. El vaciado de información se hace desde el portal web de cada una de las asociaciones, considerándolo su cara al público.

#### Modelo de ficha de análisis y categorización:

Ficha análisis de asociaciones profesionales, colegios y centros / entidades de promoción del diseño	
Nombre	
Dirección	
Código postal	
Ciudad	
Teléfono	
Correo electrónico	
Web	
Año de fundación	
Ámbito	
Misión	
Objetivo	
Tipo de diseño	
Requisitos de acceso	
Categorías proyectuales	
Otros datos de interés	

**Muestra:**

La muestra la componen las asociaciones profesionales existentes en nuestro país y que quedan recogidas en los mapas de la página 84.

Componen la muestra 21 asociaciones profesionales y colegios profesionales.

1. *Col·legi Oficial de Disseny gràfic de Catalunya*
2. *FAD Foment de les Arts Decoratives* – ADGFAD Asociación de diseñadores gráficos y directores de arte del FAD
3. *Bureau of European Design Associations*
4. Fundación Comunicación Gráfica
5. ADP, Asociación de Diseñadores Profesionales
6. AEPD, Asociación Española de Profesionales del Diseño
7. ANCAE, Asociación Nacional de usuarios de CAD y Autoedición en España
8. DIMAD, Asociación de Diseñadores de Madrid
9. AAD, Asociación Andaluza de Diseñadores
10. Centro de Diseño, Castilla la Mancha
11. ADCV, Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana
12. AGA, Asociación de Diseñadores Gráficos de Asturias
13. UADE, Unión asociaciones de diseño en España
14. ADDA, Asociación de diseñadores de Aragón
15. DI CA, Asociación de diseño de Canarias
16. DIP Asociación de Profesionales del Diseño y la Comunicación Publicitaria de la Región de Murcia
17. DAG Asociación Galega de Diseñadores
18. EIDE Asociación de Diseñadores de Euskadi
19. READ Red Española de asociaciones de diseño
20. Asociación de diseñadores gráficos de Soria
21. ADPN Asociación de diseñadores Profesionales de Navarra

**Tabla de cruce de información:**

Consultar documento anexo: 7. 4 Tabla de cruce: Las asociaciones profesionales

Fig. 11: Miniatura tabla de cruce: Las asociaciones profesionales. Fuente: análisis cualitativo. Elaboración propia

Tal y como muestra el anexo 7. 4 en general se detectan coincidencias en los objetivos que compar- ten estas asociaciones.

En la siguiente lista se muestran los objetivos compartidos por asociaciones, centros y Colegios Oficiales de diseño:

- Representar los intereses generales de la profesión, especialmente aquellos relacionados con la administración.
- Defender los intereses profesionales de sus socios.
- Velar por que la actividad profesional se ajuste a los intereses de los ciudadanos.
- Promover el conocimiento de la disciplina del diseño gráfico.
- Promover la importancia de diseño como fenómeno cultural, artístico y económico.
- Fomentar la integración de los miembros en el mundo profesional.
- Difundir las actividades en el mundo empresarial e institucional.
- Dar impulso a la vinculación con el resto del mundo del diseño a nivel estatal e internacional.
- Dar lugar a la reunión y representación de los profesionales del diseño, estudiantes, profesores y todas aquellas personas interesadas en el desarrollo y la promoción del diseño.
- Difundir las prácticas de rigor y de calidad profesional.
- Potenciar encuentros de socios a través de actos de tipo profesional y festivo.
- Promoción del diseño y la innovación.

Todas las asociaciones y centros defienden por lo tanto a aquellos profesionales de la disciplina del diseño considerándolos parte de una comunidad o grupo y defendiendo el diseño como actividad

profesional, ética, rigurosa, disciplinar y que incide en la sociedad de manera cultural, artística y económicamente. La supervivencia de estas asociaciones, algunas de ellas muy longevas, como el FAD, evidencia la existencia de profesionales del sector desde mucho más allá de su reconocimiento como actividad económica en 2009.

Varias de las asociaciones coinciden en dividir el diseño en tres grandes ramas que serían el diseño gráfico, el diseño industrial y por último el diseño de interiorismo. Únicamente el *Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya* dispone en su web de una clasificación de las categorías proyectuales divididas del siguiente modo:

- |              |                |               |                |
|--------------|----------------|---------------|----------------|
| - editorial  | - corporativa  | - informática | - publicitaria |
| - multimedia | - señalización | - audiovisual | - embalaje     |

El dato más importante que se extrae de esta tabla de cruce es aquel que indica los requisitos de acceso a cada una de las asociaciones y centros ya que este dato es el importante, es el dato que da la clave de la pertenencia o del reconocimiento dentro de un grupo o sector profesional concreto. Para la mayoría de centros o asociaciones profesionales la respuesta a la pregunta ¿qué debo tener para ser profesional del sector del diseño gráfico? Se resuelve cumpliendo algunos de los requisitos siguientes:

- Tener titulación oficial
- Tener experiencia en el campo del diseño
- Tener dedicación profesional con licencia fiscal en una zona geográfica concreta

El *Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya* es el único que, por ley, exige a sus miembros titulación universitaria oficial o equivalente.

Del *Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya* cabe destacar su voluntad de ordenar de manera efectiva la práctica profesional y todo lo que envuelve al mundo de la comunicación gráfica. Cabe destacar también este punto que sus requisitos de incorporación son los únicos de entre todas las asociaciones profesionales que están definidos por Ley<sup>141</sup> y con ello estandarizados al resto de colegios profesionales sean del ámbito disciplinar que sean.

### 3. 1. 3 Concursos

Los concursos profesionales son una buena herramienta de análisis del estado de la profesión ya que se desarrollan a lo largo del tiempo estableciendo con ello una tradición y actualización de sus bases y categorías según los cambios que se producen en la realidad.

La muestra:

Se analizan aquellos concursos con periodicidad estable en el tiempo y se descartan concursos puntuales para solucionar problemas concretos como por ejemplo concursos de carteles. Únicamente se analizan aquellos en los que se evalúan proyectos reales o carreras profesionales de diseñadores, ya que son los que ofrecen cierta estabilidad y dan un patrón estable. Aquella información que se

<sup>141</sup> Ley 13/1982, de 17 de diciembre, de colegios profesionales (DOGC número 289, de 29 de diciembre de 1982).

pretende extraer de estas tablas es la categorización de los concursos y la subdivisión que hace cada organización en categorías o tipologías proyectuales.

Modelo de ficha de análisis y categorización:

Ficha análisis de concursos profesionales de diseño	
Nombre	
Organización	
Ámbito	
Sede	
Periodicidad	
Familias profesionales	
Categorías proyectuales	
Productos	
Tecnologías	
Estratos profesionales	
Tareas	
Empresa / contratación	
Otros:	

**La muestra:**

1. Premios Laus
2. Premios Liderpack
3. Premios Visual
4. Premios Anuaría
5. Premios Letra
6. Premios AEPD
7. Premios Junceda

Tabla de cruce de información:

Consultar Anexo: 7. 5 Tabla de cruce: Los concursos

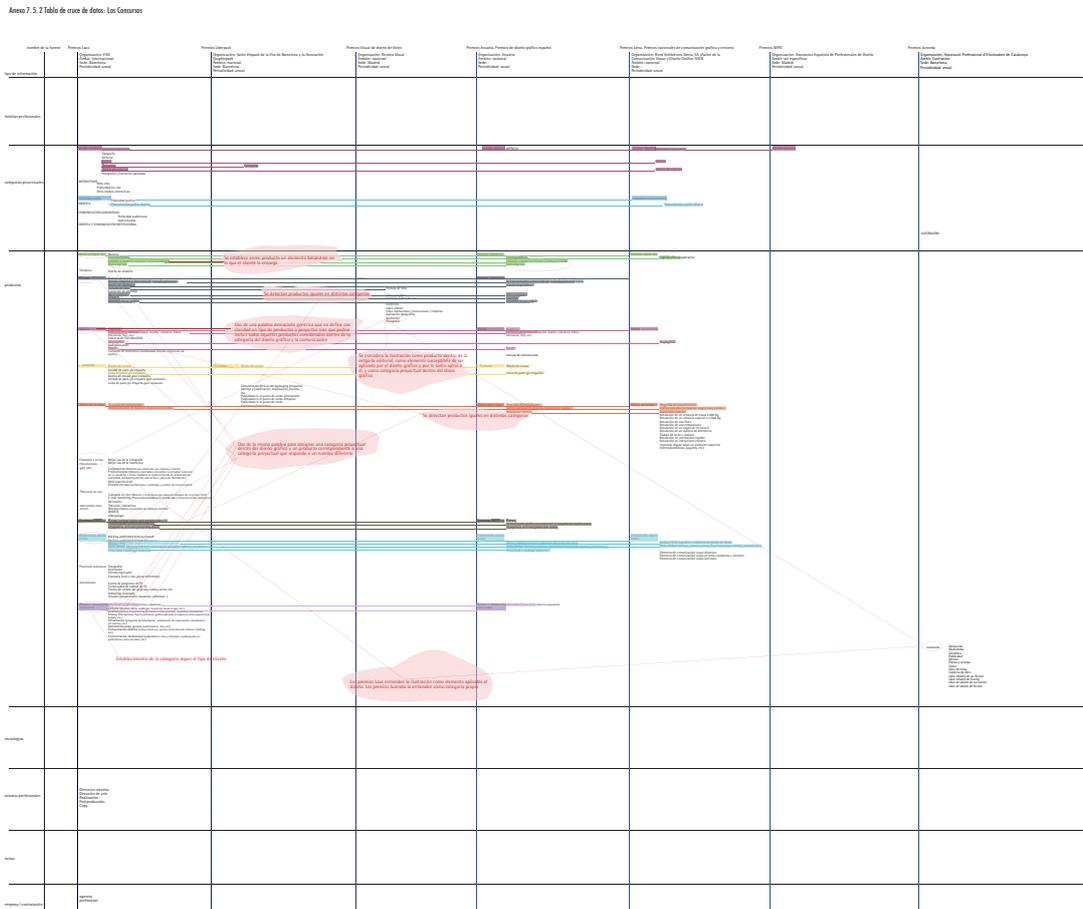


Fig. 12: Miniatura tabla de cruce: Los concursos. Fuente: análisis cualitativo. Elaboración propia

En el cruce de información referente a los concursos se detectan tanto coincidencias como incoherencias dentro de los tipos de organización de las categorías que utilizan.

La comparativa no pretende ni validar unas propuestas ni invalidar otras, simplemente compararlas entre ellas para establecer un marco de referencia entendiendo siempre que cada tipo de propuesta atiende a los objetivos específicos de cada concurso. Entendiendo que son los profesionales los que participan de estos concursos se pretenden detectar tendencias en el tipo de proyectos que realizan los estudios de diseño. Un concurso, busca o debería buscar la excelencia, y sorprende constatar, como veremos, el poco rigor o definición de objetivos, formas de evaluación, criterios de clasificación o selección.

De la tabla de cruce de los datos extraídos del análisis de los concursos de diseño cabe destacar que ninguno de los concursos analizados hace diferencias entre las familias profesionales que trabajan

en el campo del diseño.<sup>142</sup>

En algunos campos del diseño se detectan coincidencias: en el diseño gráfico podemos ver que hay tipos de proyectos como identidad corporativa, gráfica, packaging o gráfica del entorno. Resulta curioso, por no hablar de error o confusión, como se separa diseño gráfico de comunicación gráfica cuando podrían tener un significado muy cercano y de ello se deduce un problema en la nomenclatura dentro del sector<sup>143</sup>.

Por lo que respecta a los productos de diseño gráfico las coincidencias las tenemos en las categorías de identidad corporativa, editorial, gráfica, publicidad gráfica, comunicación gráfica variada y gráfica y comunicación institucional. A continuación se muestran los productos coincidentes para cada una de las categorías<sup>144</sup>.

- Identidad corporativa: logotipo, marca, identidad para actos puntuales. Diferenciando entre pequeña, mediana y gran empresa.
- Editorial: revista completa y desarrollo de suplemento, diseño de periódico, portada de libro, libro completo, catálogo y memoria – *house organ*
- Gráfica: papelería, elementos de promoción, *display* / PLV y cartel
- Packaging: diseño de envase, línea de packs y/o etiquetas
- Gráfica del entorno: programa de señalización, gráfica aplicada a espacios
- Publicidad gráfica: prensa, revistas, vallas- opis, cartelería, comunicación gráfica no comercial
- Gráfica y comunicación institucional: identidad corporativa

FLUJO DE TRABAJO EN DISEÑO GRÁFICO

1. Investigación
2. Contextualización / proyección
3. Formalización
4. Producción

Ninguno de los concursos hace referencia a las tecnologías utilizadas para realizar los proyectos por lo tanto entendemos que se considera que la tecnología solo es el vehículo o instrumento para el diseño gráfico y nunca el elemento importante.

Solo los premios Laus reconocen los estratos profesionales y no los productos premiando a:

- Dirección creativa
- Dirección de arte
- Realización

FLUJO DE TRABAJO EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

1. Preproducción
2. Producción
3. Postproducción

Postproducción

<sup>142</sup> Ver apartado 3. 2. 2 Definición familia profesional / Cualificación profesional, página 112.

<sup>143</sup> Ver subapartado Como afrontar la nomenclatura, página 228.

<sup>144</sup> Estas categorías serán el punto de partida para el desarrollo del apartado 4. 3 Especificidad laboral y líneas de trabajo. Ver apartado 4. 3, página 267.

En este caso se premian estratos profesionales pero no se los vincula a ninguna área concreta, pareciendo además, aparentemente perfiles más propios de áreas audiovisuales (producción y postproducción) que de diseño gráfico tradicional. Entendiendo siempre que el diseño gráfico tal y como se presenta en esta tesis no viene definido por el medio tal y como se define en el capítulo 4. El profesional del diseño gráfico.<sup>145</sup>

En este punto cabe destacar la utilidad de estos listados obtenidos por dos motivos: uno para poder evidenciar el caos organizativo o la falta conocimiento de la propia práctica profesional, como veremos a continuación; y el otro como base para el posterior estudio de la especificidad laboral y líneas de trabajo<sup>146</sup>, ya que sirven como punto de partida del estado actual de la profesión y resultan útiles para el desarrollo posterior de una nueva propuesta de clasificación ordenada y clarificada en base a los desajustes detectados en este punto.

En la tabla de cruce de concursos se detectan incoherencias que reflejan la necesidad de orden y la falta clara de categorización compartida en la disciplina del diseño. Dentro de una categorización hay que cumplir ciertas normas para que esta funcione. Las categorías deben establecerse de manera que un mismo producto no pueda caber en dos categorías, cosa que ocurre en alguno de los concursos analizados. Por ejemplo el catálogo aparece en comunicación gráfica variada y en editorial.

El uso de palabras excesivamente genéricas también provoca ciertos problemas, por ejemplo dentro de una categoría llamada comunicación gráfica variada podrían entrar la mayoría de productos que hay en otras categorías.

Otra incoherencia de lenguaje la detectamos en el uso de las mismas palabras para designar categoría y producto. Un ejemplo de esto lo tendríamos con comunicación gráfica (categoría) y comunicación gráfica (producto) incluido en gráfica y comunicación institucional.

Un nuevo problema de nomenclatura se da con la ilustración, usada como producto, como categoría y como recurso gráfico.<sup>147</sup>

Estos desajustes dentro del sistema conceptual provocan un cierto clima de confusión que propicia las malas interpretaciones y dificulta la comprensión de la disciplina tanto para aquellos que forman parte de ella como para los clientes y usuarios que son los que utilizan y pagan los productos. Para que una profesión pueda ser aceptada y respetada según los valores que aporta a la sociedad es básico que sea fundamentada y que sus bases sean compartidas por sus miembros para así ofrecer una imagen fuerte al usuario que este entienda, acepte y comparta. Por ello y por la evidencia falta de comprensión que desde esta vertiente profesional se deriva se hace necesario el desarrollo de esta investigación. Es necesario saber que se hace para poder analizarlo, ordenarlo y proponer alternativas más claras, ya que el orden y la claridad ayudaran al asentamiento del saber disciplinar. Los concursos planteados de este modo no se comprenden como un reflejo del orden o de la excelencia que buscan sino que evidencian un clima de confusión y solo sirven para la exaltación de los premiados cuando podría ser reflejo de la estructura organizativa de la profesión a la que representan.

<sup>145</sup> Ver apartado 4. 1. 1 Perfiles profesionales, página 193.

<sup>146</sup> Ver subcapítulo 4. 3 Especificidad laboral y líneas de trabajo, página 267.

<sup>147</sup> Ver subcapítulo 4. 3 Especificidad laboral y líneas de trabajo, página 267.

### 3. 1. 4 Motor económico

Cuantificar y valorar el diseño a nivel económico no ha sido tarea fácil en España debido a su invisibilidad y a su falta de reconocimiento como actividad económica hasta 2009<sup>148</sup> y la inclusión del mismo como actividad económica en las listas del CNAE. El CNAE, o Código Nacional de Actividades Económicas, depende directamente del INE, Instituto Nacional de Estadística, que valora y cuantifica el alcance, influencia y nivel de ocupación de las diferentes actividades económicas. El hecho de ser invisibles a esta estadística hasta 2009 imposibilitaba de forma oficial tener cifras que permitieran la cuantificación de los profesionales y empresas dedicadas al diseño, con ello la valoración de la profesión a nivel económico se hacía compleja y complicada.

Desde la inclusión de las actividades de diseño a la clasificación CNAE con el 74.10 se pueden ofrecer cifras que cuantifican la actividad, aún y así son cifras que no responden a una realidad fiel puesto que hasta ese momento los profesionales dedicados al diseño ejercían su actividad inscritos en una infinidad de números distintos y regularizar esta situación requiere tiempo. No todos los diseñadores a 2015 han cambiado su número CNAE para pasarse al 74.10, puesto que la pertinencia o no a este número solo es vinculante a nivel estadístico y por ello no resulta imprescindible estar inscrito en él para poder ejercer la profesión. El desconocimiento de métodos y procedimientos para el cambio posiblemente resulten un *hándicap* a la hora de realizar dicho cambio y con ello se dificulta también la cuantificación a nivel económico de la profesión.

En la línea de demostrar la veracidad de esta situación el BCD, *Barcelona Centre de Disseny*, primer centro de promoción del diseño en España que se dedica a la dinamización del mismo en el ámbito empresarial desde 1973<sup>149</sup>, ha coordinado en conjunto con la *Generalitat de Catalunya*, un estudio denominado *Reflexió estratègica del sector serveis de disseny*<sup>150</sup>. En este estudio se recogen los datos que ofrece el INE y se completan a través de un estudio cuantitativo ofreciendo resultados más cercanos a la realidad actual del diseño que los que puede ofrecer en estos momentos, y debido a la situación argumentada con anterioridad los datos del INE.

El estudio que presenta el BCD, con su directora general como portavoz, Isabel Roig, el 9 de julio de 2015 en el *Centre d'Art Santa Mònica*, plantea un cruce de los datos CNAE con las empresas que se encuentran inscritas en los principales centros y asociaciones profesionales de Cataluña. De este modo se cruzan las empresas que figuran en el CNAE con las que figuran en la base de datos del BCD, del ADG-FAD, del ADI-FAD, del GIDI, *Col·legi professional de dissenyadors d'interiors* y *Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya*, todas ellas junto con las empresas que respondieron a la encuesta cuantitativa difundida por la entidad para la realización de dicho estudio.

Mientras que las cifras correspondientes al CNAE 2013 del epígrafe 74.10 dicen que 669 empresas se dedican en Cataluña a ofrecer servicios de diseño, el BCD cuantifica las empresas del sector en 3783. Las cifras resultan abismalmente lejanas y contribuyen a acrecentar la idea de paradoja que se produce entorno al diseño y también a potenciar esa idea de invisibilidad que ha rodeado siempre a sus profesionales de cara a las administraciones públicas.

---

148 Ver apartado 3. 2. 1 Definición profesional CNAE, página 107.

149 Ver [www.bcd.es](http://www.bcd.es).

150 Estudio elaborado en el año 2015.

CNAE 74.10 (2013)	Política Industrial de Catalunya – ICC (2014)	Mapeig de les ICC a Cat. (2014)	Estudi propi BCD (2014)
669 empreses	628 empreses	368 empreses	<b>3.783 empreses</b>
	228 M€	222 M€	<b>950 M€ (0,5% PIB CAT)</b>
	3.620 ocupats	1.736 ocupats	<b>15.775 (0,5% CAT)</b>

Fig. 13: Diapositiva presentación del estudio *Reflexió estratègica del sector serveis de disseny*. Comparativa datos CNAE con estudio propio. Fuente: BCD

Por otro lado también de este estudio se pueden extraer datos interesantes como que la especialidad de Comunicación Visual es, dentro de las demás especialidades de diseño consideradas en el estudio (Audiovisual, consultoría, textil, diseño de espacios y diseño industrial), aquella que aporta mayor facturación a la tabla estadística tal y como se puede apreciar en la diapositiva siguiente. Con ello se reafirma la importancia del diseño gráfico y la comunicación visual en el grueso del sector servicios de diseño, entendiendo que diseño gráfico y comunicación visual son términos sinónimos desde la óptica disciplinar.

Un punto que cabe cuestionar de este estudio es la separación que se hace entre comunicación gráfica y audiovisual, que como se desarrollará en el capítulo 4 de esta tesis, la única diferencia que se establece entre un diseñador que se dedica al campo audiovisual y un diseñador gráfico tradicional es el medio que utiliza, el programa informático con el que desarrolla su trabajo, pero los principios comunicativos básicos, los fundamentos profesionales, la metodología y su contexto profesional son idénticos.<sup>151</sup> Por lo tanto los datos que se están ofreciendo en las dos diapositivas que siguen podrían dar lugar a interpretaciones erróneas.

<sup>151</sup> Ver apartado 4. 1. 1 Perfiles profesionales, página 193.

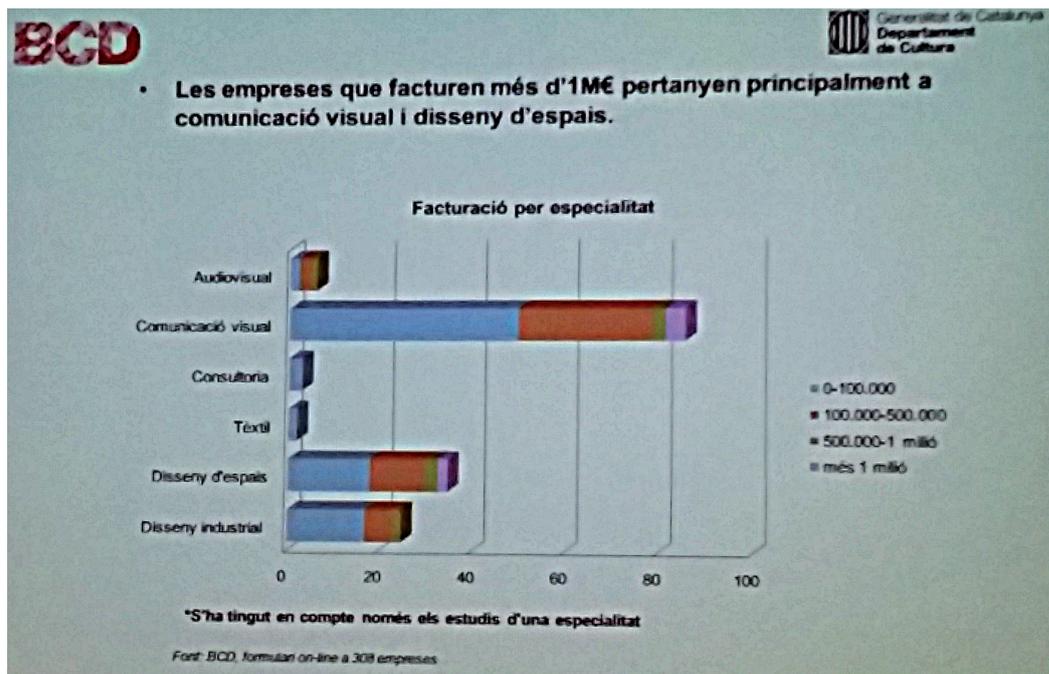


Fig. 14: Diapositiva presentació del estudi *Reflexió estratègica del sector serveis de disseny*. Datos de facturación por especialidad. Fuente: BCD

Si se tiene en cuenta que el diseño gráfico y el diseño audiovisual y multimedia son en esencia lo mismo, únicamente diferenciados por el dispositivo de salida, y se suman las cifras mostradas en el gráfico el diseño gráfico estaría en cifras similares a las del diseño industrial. También cabe mencionar en este punto que si la consultoría siempre va vinculada a una de las especialidades del diseño cabría valorar si por lo tanto esas cifras también deberían ser divididas.

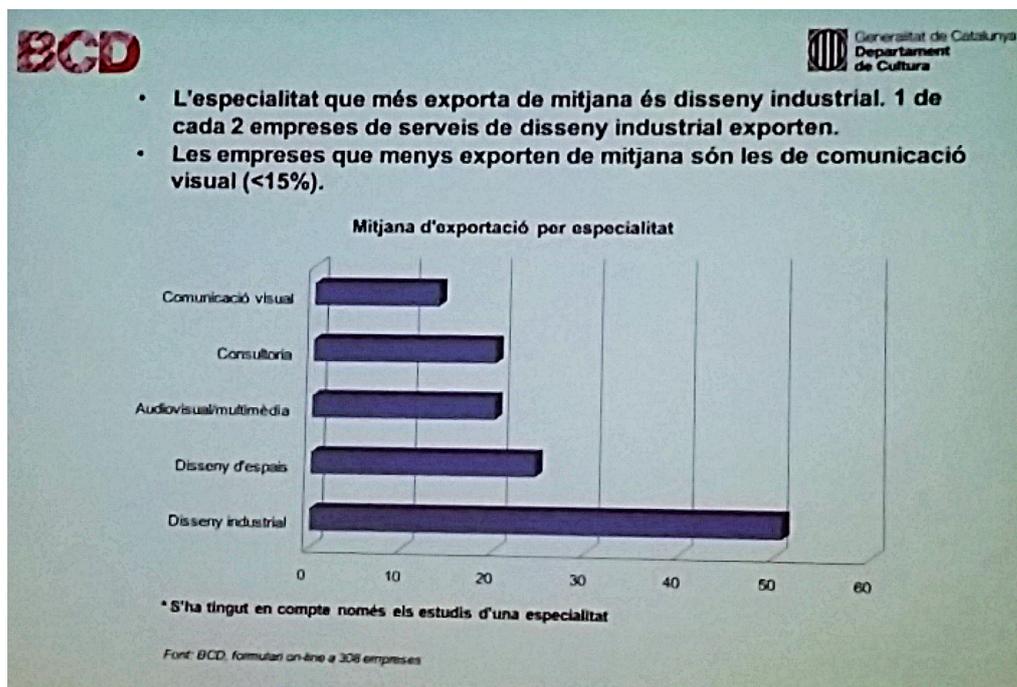


Fig. 15: Diapositiva presentació del estudi *Reflexió estratègica del sector serveis de disseny*. Datos de exportación por especialidad. Fuente: BCD

Tanto en los datos de la figura 14 como 15, si consideramos que la comunicación visual y la audio-visual o multimedia podrían ser un todo, para tener unas cifras aproximadas a la realidad profesional habría que sumar los dos datos. También resulta ambiguo establecer los servicios de consultoría desvinculados de las especialidades ya que sin vinculación al diseño la consultoría perdería su razón de ser. Por lo tanto sería bueno entenderla como una especificidad profesional dentro de cada una de las especialidades del diseño, como un estrato laboral, y no como una cosa especialidad diferente. La cifra correspondiente a consultoría, por lo tanto debería de dividirse según la especialidad de diseño a la que se vincule.

Una vez vista la importancia y con ello el peso del diseño dentro del sector económico se plantea de forma más concreta la necesidad de cuantificar precios y honorarios dentro del sector, puesto que este punto es otro de los tabúes que acrecientan la incertidumbre y la invisibilidad del mismo. ¿Cuánto cobrar por un trabajo de diseño? Es la pregunta que todo estudiante se hace al salir de la facultad o al terminar sus estudios. Lo máximo que se pueda suele ser una de las respuestas habituales, pero es necesario establecer unos límites o unas normas que permitan hacer una cuantificación tanto para que el diseñador no pierda dinero como para que el cliente no se sienta estafado. Para ello se hace uso de una técnica cuantitativa que permita la cuantificación de datos para hacer un análisis de los precios medios del sector. Se desarrolla el diseño de un cuestionario descriptivo que nos ofrezca datos del objeto de estudio. Se trata de una encuesta basada en respuestas múltiples y cerradas para poder ofrecer una comparativa de datos más fiel. Se usa para ello la propuesta de clasificación establecida en el subcapítulo 4. 3 Especificidad laboral y líneas de trabajo.<sup>152</sup>

Este cuestionario nos permite por un lado analizar los precios medios del sector y verificar con la realidad profesional la clasificación de proyectos propuesta en el subcapítulo 4. 3.

La difusión del cuestionario<sup>153</sup> se realiza con la colaboración del *Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya* a través de su página web y la muestra se compone de los profesionales que forman parte de su base de datos, de la que se reciben 42 respuestas, lo cual no da validez estadístico-cuantitativa a los datos pero si deja ver tendencias a nivel cualitativo que se pueden tener en cuenta para el desarrollo posterior de la investigación.

A nivel cualitativo del cuestionario se pueden extraer las siguientes conclusiones:

- Las formas de facturación más habituales dentro de la profesión son por coste del proyecto total, aún y así también es común facturar por horas de trabajo dedicadas o por pieza o producto diseñado. El cliente es un factor esencial a la hora de determinar el precio del producto, un 83% de los encuestados lo valoran. Factores como su facturación anual y la rentabilidad que el cliente sacará de nuestro proyecto son los principales factores de valoración.

Aún y así otros factores como la consolidación del cliente, la fidelidad, la complejidad del trabajo, la facilidad de comunicación con el cliente, su prestigio o la difusión que se pueda hacer del proyecto también resultan factores clave en el momento de determinar el precio.

- Aunque la mayoría de los encuestados no aplica ninguna regla multiplicadora, ya sea a la alza o a la baja, según el tipo de cliente que tienen, algunos optan por hacer descuentos a

<sup>152</sup> Ver subcapítulo 4. 3 Especificidad laboral y líneas de trabajo, página 267.

<sup>153</sup> Ver anexo documental 7. 6 Cuestionario cuantitativo.

clientes habituales o a aquellos que les llegan por recomendación, así como también a instituciones o fundaciones. También se opta por la incorporación a la factura de horas extras para la solución de complicaciones en los proyectos y se valora el tiempo de pago de cada cliente.

- Otro de los factores que mayoritariamente influye en la determinación del precio de un producto o servicio es el coste de producción del mismo, el 57% de los encuestados valora el coste total de producción frente al 43% que no lo hace, curiosamente el 71,4% de los encuestados considera que debería hacerse. Al valorar el coste de producción la mayoría de los encuestados aplica un porcentaje al coste total de la producción. En menor medida se valoran el número de ejemplares producidos, la repercusión, el volumen de trabajo o la distribución.

- La mayoría de los profesionales que trabajan en el sector tienen un perfil profesional de Técnico superior (42,8%), seguido por graduados (40,5%) y licenciados (26,2%). También se detectan especialistas post graduados (11,9%) y másters (16,6%). En menor medida encontramos técnicos medios y pre-impresores. El 73,8% de ellos tienen formación específica de diseño frente a 26,2% que no la tienen.

- El punto más singular de esta parte del estudio es el referente a las tareas y a los perfiles profesionales donde se hace evidente el caos y la desestructuración de la profesión. Donde se hace evidente la confusión con las nomenclaturas y donde toma relevancia la figura del diseñador como "hombre orquesta". Dentro del proceso de diseño gráfico se determinaron 5 estratos de tareas diferenciadas vinculadas a los distintos niveles formativos y a los perfiles profesionales propios de la profesión,<sup>154</sup> no de forma casual sino por definición de familia profesional: se plantea como fase inicial del proceso la estrategia de comunicación o estrategia de diseño, entendida como una fase teórica en la que se marcan o indican las líneas de trabajo para una determinada tarea, tanto a nivel comunicativo como a nivel de diseño pero siempre hablando desde la propia estrategia teórica y sin ningún tipo de formalización gráfica. En un segundo nivel encontraríamos la coordinación de proyectos, tarea que consiste en dirigir un proyecto gráfico o comunicativo coordinando cada una de sus partes y el trabajo de todas las personas que en él colaboran con la finalidad de responder a esas necesidades comunicativas establecidas en la estrategia de comunicación y de que se cumplan los objetivos de diseño establecidos también en la fase estratégica. En un tercer nivel tendríamos la contextualización, que correspondería al perfil profesional de un director de arte. Entendemos por dirección de arte el inicio de la fase de creación gráfica, la creación de una línea gráfica que responda y traduzca los aspectos estratégicos en imágenes visuales. Tarea que culminará con la formalización- creación de ideas o conceptualización visual. Una persona encargada de esta tarea es aquella que dará la forma gráfica final a los productos, sean del tipo que sean, es decir, la persona que formaliza ideas es aquella que comúnmente conocemos como diseñador gráfico, aquella que hace un logotipo, un cartel o un tríptico. Por último existe una última tarea, aquella más técnica que consiste en preparar archivos,

---

154 Ver subcapítulo 3. 2. 2 Definición familia profesional / Cualificación profesional apartado niveles profesionales página 113.

por ejemplo, y cerrarlos correctamente para ser llevados a imprenta, así como la preparación de maquetas y originales.<sup>155</sup> Estos son los recursos operativos vinculados a procedimientos claramente parametrizados.

Resultan muy alarmantes las respuestas obtenidas en lo referente a este apartado ya que como afirma Josep Maria Martí<sup>156</sup> junto otros teóricos de la metodología del diseño, el proceso de diseño es alterable y modificable y no siempre hay que pasar por todos los pasos para llegar a buen término, pero sí que es necesario pasar al menos por la formalización y por la operatividad para culminar un proyecto de diseño. Podemos pasar directamente a la formalización de una imagen gráfica (con más o menos éxito) sin pensar en cuáles son sus necesidades, sin pensar en cuál es su filosofía de empresa, sin hacer un *briefing* creativo, sin valorar los aspectos comunicativos, pero jamás podremos hacer un logotipo si no lo formalizamos, si no lo dibujamos, si no lo "diseñamos" y sino preparamos unos archivos que nos permitan obtener un resultado, ya sea una tarjeta de visita o una imagen web. Ninguno de los encuestados dice que da solución a esta tarea. Ninguno de los profesionales que han respondido formaliza y solo un 26,2% ellos dan solución a tareas de operatividad. Se trata de unos datos alarmantes por que indican que dentro de la propia profesión no hay una nomenclatura específica que nos permita hablar a todos los profesionales en los mismos términos. Si la profesión no comparte términos, no tiene claras las funciones que desarrolla resulta imposible explicarlas al cliente y eso hace que el valor ya las responsabilidades del trabajo disminuyan y se devalúen.

Esto evidencia un caos que viene dado por la ausencia de vocabulario específico de uso habitual y compartido por la profesión. Todos, desde los profesionales formados en ciclos formativos hasta los graduados universitarios son o se consideran diseñadores gráficos. Por ello es necesario proponer un sistema de nomenclatura nuevo, que de respuesta a los diferentes niveles y categorías profesionales que establezcan un orden en la base disciplinar y que puedan ser compartidos por sus miembros.

**A nivel cuantitativo se recogen los precios hora de cada producto que se pueden ver en las siguientes imágenes:**

<sup>155</sup> Ver subcapítulo 4. 2. 4 Propuesta de competencias profesionales según niveles del Catálogo Nacional de las Cualificaciones profesionales, página 259.

<sup>156</sup> MARTÍ FONT, JOSEP MARIA; *Introducció a la metodologia del Disseny; Edicions de la Universitat de Barcelona*: Barcelona; 1999.

## IDENTIDAD CORPORATIVA

Proyecto de identidad visual corporativa: _____	44
Creación de nombre: _____	40
Logotipo: _____	38
Grafotipo: _____	34,4
Marca: _____	39,8
Adaptación de la marca a nuevos soportes: _____	42
Rediseño de IVC: _____	41
Imagen para aniversario o congreso: _____	39,8
Manual básico de identidad: _____	38,14
Manual de identidad: _____	34,8
Estrategia comunicativa: _____	32,8
Eslogan corporativo: _____	38,1
Desarrollo de línea gráfica: _____	36,8
Papelería administrativa: _____	41,5
Sobre americano: _____	41,3
Sobre bolsa a4: _____	44
Primer papel de carta: _____	41
Segundo papel de carta: _____	42
Factura: _____	41
Albarán: _____	42
Tarjeta de visita: _____	41
Carpeta: _____	41
Aplicación corporativa en elementos de promoción singulares: _____	37,6
Agenda corporativa: _____	37,2
Libro institucional: _____	47,2
Boletín institucional: _____	46,2
Maquetación de memoria de empresa: _____	45,75
Proyecto gráfico para diseño expositivo: _____	40,1

## PUBLICIDAD

Campaña publicitaria (concepto): _____	45,8
Eslogan: _____	44,6
Campaña de buzoneo / marketing directo: _____	42
Anuncio página completa: _____	58,8
Anuncio pequeño: _____	38,8
Folleto: _____	34,6
Catálogo de promoción / estacional / ofertas: _____	34,75
Díptico: _____	39,8
Tríptico: _____	39,8
Mural: _____	37,25
Rotulación de vehículos: _____	37,8
Cartel: _____	36,5
Campaña gráfica coordinada: _____	40,8
Diseño y comunicación aplicada a entornos tridimensionales: _____	17

## DISEÑO INTERACTIVO / AUDIOVISUAL / WEB

Diseño proyecto web: _____	38,5
Diseño página web: _____	39,8
Implementación diseño web: _____	-
Implementación web para dispositivos móviles: _____	34,6
Banner: _____	38,5
Presentación de diapositivas fija: _____	28,5
Presentación de diapositivas interactiva: _____	26
Animación gráfica simple: _____	42
Animación gráfica compleja: _____	-
Motion graphics: _____	-
Careta de un programa televisivo: _____	-
Continuidad de cadena de televisión (concepción): _____	-
Títulos de crédito: _____	42
Proyección audiovisual: _____	62
Videoclip (concepción): _____	22

## EDITORIAL

Diseño de libro: _____	-
Diseño estructura de libro: _____	-
Colección de libros: _____	-
Portada de libros: _____	-
Maquetación de libros (por pág.): _____	-
Maquetación de libro digital (por pág.): _____	-
Diseño de revista: _____	-
Portada de revista: _____	-
Maquetación de revista (por pág.): _____	-
Maquetación de revista digital (por pág.): _____	-
Diseño de periódico: _____	-
Diseño de estructura de periódico: _____	-
Cabecera de periódico: _____	-
Maquetación de periódico (por pág.): _____	-
Diseño de estructura de catálogo industrial: _____	-
Diseño de estructura de catálogo de arte: _____	-
Maquetación de productos diversos (por pág.): _____	-
Ilustración simple: _____	-
Ilustración compleja: _____	-
Ilustración muy compleja: _____	-
Ilustración de libro completa (más de 20 unidades): _____	-

## SEÑALÉTICA

Sistema de señalización: _____	17
Señales situacionales (colección): _____	17
Señales direccionales (colección): _____	17
Directorio general: _____	17
Directorio específico: _____	17
Hitos emblemáticos: _____	17
Señalética coordinada vinculada a una exposición: _____	17

## DISEÑO DE ENVASE

Diseño de envase nuevo (desarrollo tridimensional): _____	59
Aplicación de grafismo (a envase existente): _____	34,6
Colección de envases: _____	34,6
Etiqueta: _____	36
Display expositor: _____	38,5
Diseño para botella (etiquetas delantera y posterior, cuello y cápsula): _____	38,5
Diseño de funda de disco (portada, contraportada, galleta y librito): _____	43,5

## GESTIÓN / DIRECCIÓN / CONSULTORÍA

Asesoramiento (un proyecto): _____	60,6
Dirección de arte (un proyecto): _____	56,28
Posicionamiento web: _____	17
Gestión de servidor web: _____	14
Transferencia de archivos a servidor remoto: _____	14,5
Marketing electrónico: _____	27
Gestión de producción y / o control de calidad: _____	37

INFOGRAFÍA / GRAFISMO DE LA INFORMACIÓN	OTROS ELEMENTOS GRÁFICOS SINGULARES
Gráfico: _____ 48,4	Carta de restaurante: _____ 41,5
Tabla estadística: _____ 42,8	Certificado / diploma: _____ 39,8
Mapa: _____ 59	Billete de transporte: _____ 39,8
Esquema: _____ 54	Entrada: _____ 39,8
Pictograma: _____ 50,6	Camiseta: _____ 39,8
Sistema pictográfico: _____ 38,5	Calendario: _____ 39,8
Diseño de gráfica explicativa simple (instrucciones simples): _____ 45,2	Tarjeta de navidad: _____ 43,8
Diseño de gráfica explicativa compleja (instrucciones complejas): _____ 45,2	Invitación: _____ 43,8
Diseño de gráfica explicativa muy compleja (instrucciones muy complejas): _____ 53,5	Hoja de mano (Flyer): _____ 43,8
	Cartel: _____ 43,8
TIPOGRAFÍA	
Tipografía (en único peso y variante): _____ -	
Tipografía corporativa (en único peso y variante): _____ -	
Variante tipográfica (en estilo o peso diferente): _____ -	
OTROS SERVICIOS	
Esbozos / guiones ilustrados (storyboards): _____ 37	
Incremento por velocidad: _____ 34,66	
Incremento por nocturnidad: _____ 48	
Incremento por trabajo en días festivos: _____ 48	
Adecuación del proyecto debido a cambios ajenos al diseñador: _____ 38	
Precio general hora estudio: _____ 40,77	
Conversión de archivos (recuperación de información, adecuación, limpieza o manipulación): _____ 34,8	
Tratamiento de imagen fotográfica: _____ 54	
Grabación en soporte digital: _____ 32	
Escaneo: _____ 21,33	
OCR / tratamiento y transcripción de textos: _____ 28,5	
Vectorización de imágenes: _____ 48,14	

Fig. 16/17: Tablas de precios medios según tipología proyectual. Fuente: estudio cuantitativo. Elaboración propia

Del estudio económico cuantitativo se extraen los siguientes datos:

- La Identidad Visual Corporativa es la tipología proyectual mayoritaria. Un 16,6 % de los encuestados no facturan el grafotipo, se entiende que por que lo facturan juntamente con el logotipo o con la marca. Entre los precios dados para el logotipo y para la marca se nota un aumento exponencial del precio por lo que podemos deducir que se comprende el aumento de complejidad entre un elemento y el otro.
- Los precios por hora van desde 14 euros por hora a 100. Diferencia de precios muy considerable para estar trabajando en el mismo sector. Lo que denota tres cosas: la primera que hay profesionales que cobran un precio hora estable y no diferencian tipos de tareas y responsabilidades asociadas a ella, la segunda que la diferencia de precio no responde a tipologías proyectuales concretas sino a otros factores no contemplados en el estudio, y tercera que no existe una media estándar de precio/hora en el sector del diseño.
- En el área de gestión / dirección y consultoría se detecta que a pesar de que todos los encuestados en la pregunta sobre las tareas o servicios a los que daban solución se de-

cantaban por las respuestas estrategia de comunicación, dirección de arte y dirección de proyectos, hay un bajo número respuestas en este apartado, sobretodo haciendo referencia las primeras preguntas del mismo que son las que se refieren a la gestión, dirección de proyectos y dirección de arte. Si damos como válida la respuesta inicial. La mayoría de estudios dan solución a estas tareas, lo que se puede deducir de esta segunda parte es que no se cobra por ellas, cosa que resulta también contradictorio entre sí ya que las personas que dan respuestas numéricas de valoración por precio hora son las tareas a las que se le aplica un precio hora superior. Por lo tanto nos encontramos ante una situación en la que parte de los profesionales cobran más por este tipo de tareas y parte de los profesionales ni siquiera las cobran a pesar de admitir que las hacen. Por lo tanto se da de nuevo una paradoja que indica que quizá aún en el campo del diseño las tareas y precios no están verdaderamente consolidados y existen confusiones entre los propios profesionales.

- Las tareas vinculadas a proyectos con dispositivo de salida interactivo, audiovisual o web se subcontratan de forma mayoritaria. Esto lleva a pensar en que existe un perfil profesional específico para estas tareas.

A nivel internacional la empresa Aquent cuantifica el salario medio de los profesionales del diseño. En la tabla siguiente podemos ver a nivel comparativo los salarios medios en estudios de diseño y agencias creativas de 4 países de la Unión Europea comparados con España.<sup>157</sup>

	Francia 06/07	08/09	Ale- mania 06/07	08/09	Países Bajos 06/07	08/09	Reino Unido 06/07	08/09	España 06/07	08/09
Director de comunicación	100,000	86,650	95,000	103,000	-	-	-	-	55,000	-
Director creativo ejecutivo	70,000	-	95,000	95,100	-	-	70,000	-	90,000	
Director creativo	60,000	45,000	70,000	82,400	72,000	80,000	55,000	66,000	72,500	45,000
Director de arte	40,000	45,000	50,000	45,000	60,000	49,074	33,000	42,500	31,000	36,000
Diseñador gráfico senior	45,000	38,400	60,000	50,000	39,000	55,000	35,000	35,000	30,000	26,600

157 A.A.V.V.; *European salary survey for the marketing and creative industries*; Aquent: Reino Unido; 2006-2007.

A.A.V.V.; *European salary survey for the marketing and creative industries*; Aquent: Reino Unido; 2008-2009.

	Francia 06/07	08/09	Ale- mania 06/07	08/09	Países Bajos 06/07	08/09	Reino Unido 06/07	08/09	España 06/07	08/09
Diseñador gráfico medio	33,600	27,000	52,000	39,000	35,000	40,000	26,000	29,000	24,000	21,400
Diseñador gráfico júnior	31,000	20,400	40,000	30,000	30,000	-	21,000	25,000	18,000	20,000
Copy	35,000	36,000	35,000	44,500	36,000	55,000	35,000	40,000	28,000	25,000
Arte finalista	25,000	38,000	35,000	40,000	30,000	32,400	26,000	25,000	26,000	21,000
Diseñador web	30,000	40,000	48,000	36,000	31,000	37,500	28,500	35,000	25,000	22,000
Desarrollador de flash	25,000	35,000	40,000		40,000	42,000	28,000	35,000	25,000	28,000
Manager de proyectos web	40,000	50,000	70,000	55,000	-	-	35,000	38,000	40,000	-
Ilustrador	-	45,000	36,000	-	40,000	-	-	-	28,000	-
Tipógrafo	-	-	36,000	-	40,000	-	-	-	28,000	-

Tabla 1: Tabla salarios medios internacionales del sector servicios de diseño en euros. Fuente: Aquent. <sup>158</sup> Elaboración propia

Del estudio de la empresa Aquent resulta relevante para esta investigación a nivel cuantitativo destacar que España es de los 5 países analizados el que cuenta con salarios medios anuales inferiores en el sector del diseño gráfico y la comunicación visual. Alemania y Países Bajos son los dos estados con mayores retribuciones en el campo profesional al que se refiere este estudio.

Se puede calcular a través de este estudio que un profesional del sector del diseño gráfico en España gana anualmente una media de 25.054 euros menos que un profesional que ejerce el mismo puesto de trabajo en Alemania o Países Bajos, lo cual implica una diferencia notable.

<sup>158</sup> A.A.V.V.; *European salary survey for the marketing and creative industries*; Aquent: Reino Unido; 2006-2007.

A.A.V.V.; *European salary survey for the marketing and creative industries*; Aquent: Reino Unido; 2008-2009.



### 3. 2 El marco legal

En este apartado se analizan aquellos **aspectos legales que afectan a la profesión del diseño gráfico** y los **cambios sustanciales de leyes** que se han producido desde 2008 con la intención de **clarificar y comprobar si es posible la defensa de la hipótesis de existencia de una familia profesional propia** del diseño gráfico. Siempre con la voluntad de búsqueda de una estructura disciplinar propia. Se establece también en este apartado una **comparativa con Europa** con la intención de **constatar los desajustes existentes** entre las leyes europeas y las de nuestro país.

#### 3. 2. 1 Definición profesional CNAE

##### España

Según el Instituto nacional de estadística podemos definir actividad económica como "la creación de valor añadido mediante la producción de bienes y servicios"<sup>159</sup>.

Se entiende por actividad económica principal aquella que genera mayor valor añadido.

En el año 2008 en España y por directrices Europeas se aprueba un epígrafe propio para las actividades de diseño que queda recogido en el REAL DECRETO 475/2007 de 13 de abril.<sup>160</sup> Tal y como se reconoce en su documento introductorio "la aprobación de esta nueva clasificación se enmarca dentro de un proceso internacional de revisión de las principales clasificaciones económicas de uso estadístico [...] ya que las estructuras económicas cambian y las clasificaciones se quedan obsoletas"<sup>161</sup>. El proceso de revisión se inicia bajo un acuerdo de revisión establecido en el año 1999 por la Comisión de Estadística de las Naciones Unidas. Nace fruto del crecimiento y la importancia del sector servicios en las economías europeas y su vago reflejo en las estadísticas. Por lo que respecta al diseño, en este punto cabe destacar que no es que tuviera, como el sector servicios, un reflejo vago en las estadísticas sino que era inexistente. A pesar de existir escuelas de diseño con programas de estudios oficiales y profesionales que de forma legal y libre ejercían su profesión no quedaban recogidos en ninguna estadística oficial y por lo tanto era imposible a nivel de estadísticas de empleo y con su consecuente repercusión económica, saber que lugar ocupaba esta profesión en el marco de la economía nacional. Cabe destacar también que hasta 2008 se estuvo trabajando con una clasificación estadística de 1993<sup>162</sup>, que en 15 años no se había revisado. En el gráfico siguiente<sup>163</sup> se puede ver el proceso de regulación de las clasificaciones económicas a

159 INE. En [www.ine.es](http://www.ine.es).

160 Descargable de: <http://www.ine.es/jaxi/menu.do?type=pcaxis&path=/t40/clasrev&file=inebase>.

161 INE (Instituto Nacional de Estadística); Introducción a la CNAE 2009; Madrid; 2008.

162 CNAE – 93 Rev.1. Consultable en [www.ine.es/clasifi/cnae93rev1.pdf](http://www.ine.es/clasifi/cnae93rev1.pdf).

163 Extraído de: INE (Instituto Nacional de Estadística); Introducción a la CNAE 2009; Madrid; 2008; 3.

nivel mundial. Desde la CIU Rev.4<sup>164</sup>, de ámbito mundial se pasó a la revisión europea NACE Rev.2<sup>165</sup> y de ella a la CNAE 2009<sup>166</sup>.

Se puede apreciar como a nivel mundial y europeo existen 2 tipos de clasificaciones, una por Actividades y otra por Productos, en España en cambio solo se dispone de clasificación por actividades. Cada una a su nivel, tanto la Europea como la Española, parten de una clasificación de referencia para su creación. La Europea deriva de la mundial y la Española de la Europea.

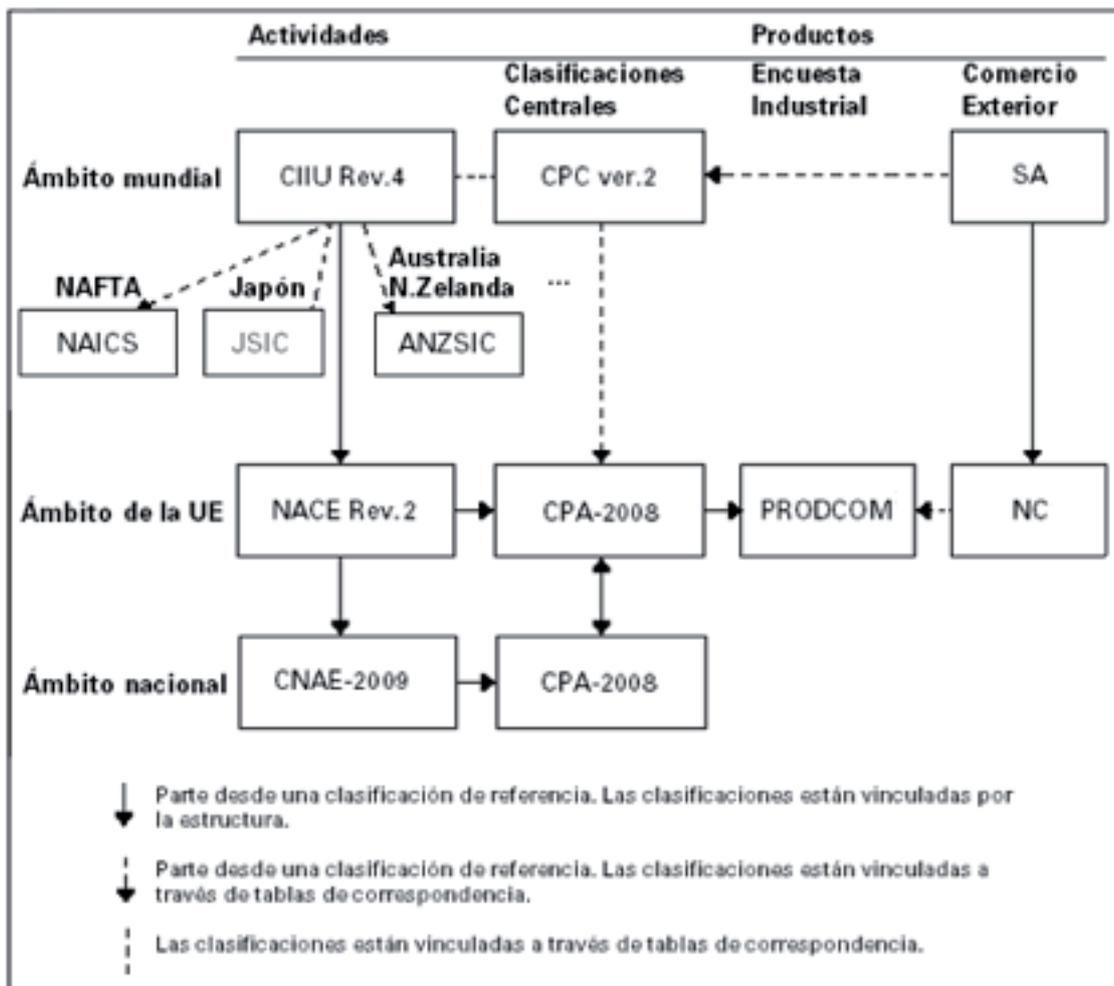


Fig. 18: Estructura de la evolución desde la clasificación mundial CIU Rev.4 a la NACE Rev. 2 europea hasta la CNAE – 2009 española. Fuente Instituto Nacional de Estadística

Para poder ubicar y comprender la ubicación del diseño en esta nueva clasificación estadística se hace necesaria la comprensión de la nueva estructura de la misma. La nueva CNAE 2009 en España

164 Clasificación Internacional Industrial Uniforme. Consultable en [www.inec.gob.ec/estadisticas/SIN/metodologias/CIU%204.0.pdf](http://www.inec.gob.ec/estadisticas/SIN/metodologias/CIU%204.0.pdf). Ver anexo documental 7. 11 CIU 4. 0.

165 *Statistical Classification of Economic Activities*. Consultable en [www.ine.es/daco/daco42/clasificaciones/cnae09/notas.pdf](http://www.ine.es/daco/daco42/clasificaciones/cnae09/notas.pdf). Ver anexo documental 7. 12 NACE Rev.2.

166 Clasificación Nacional de Actividades Económicas. Consultable en [www.cnae.com.es](http://www.cnae.com.es). Ver anexos documentales 7. 13 CNAE 2009 Real Decreto y 7.14 Introducción CNAE 2009.

se estructura en 4 niveles diferenciados llamados: sección, división, grupo y clase. Cada uno de ellos diferenciado, tal y como indica la tabla siguiente, por un código alfabético o numérico.

Nombre	Nivel	Nº de categorías	Identificación
Sección	Primero	21	Código alfabético de 1 dígito
División	Segundo	88	Código numérico de 2 dígitos
Grupo	Tercero	272	Código numérico de 3 dígitos
Clase	Cuarto	629	Código numérico de 4 dígitos

Fig. 19: Estructura de la CNAE – 2009. Fuente: Introducción CNAE 2009. Ver anexo documental 7. 14. Elaboración propia

Dentro de la CNAE 2009 cabe destacar 2 cambios importantes que afectan al interés de esta tesis: El primero de ellos es la creación de una nueva sección (primer nivel) nombrada con la letra J para el sector de Informaciones y comunicaciones. Esta nueva sección se crea bajo la necesidad de reflejar de una manera más fiel el sector de las tecnologías vinculadas al mundo de la información ya que en la CNAE-93 REV.1 se encontraban bajo las secciones D Industria manufacturera, I Transporte, almacenamiento y comunicaciones y O otras actividades sociales y de servicios prestados a la comunidad. Esta sección en segundo nivel recoge las siguientes divisiones: Actividades de la Edición (división 58), actividades cinematográficas y de grabación de sonido (división 59), actividades de emisión y programación de radio y televisión (división 60), actividades de telecomunicaciones (división 61) actividades de las tecnologías de la información (división 62) y otros servicios relacionados con la información (división 63).

Este cambio es importante porque define el lugar donde se ubica al sector de la comunicación. Como se planteará más adelante en esta tesis<sup>167</sup>, el diseño gráfico está ligado al ámbito disciplinar general de la comunicación, la esencia del trabajo de los diseñadores gráficos es comunicar. Por ello resulta relevante ver donde se ubican las profesiones vinculadas a ella en la Clasificación Nacional de Actividades Económicas.

El segundo de los cambios sustanciales para la profesión que analiza esta tesis es la división de la sección K de la antigua CNAE-93 Rev.1. La sección K en la CNAE-93 Rev.1 llevaba por nombre Actividades Inmobiliarias y de alquiler. Esta sección se ha dividido en 3 en la CNAE 2009: Sección L Actividades inmobiliarias, sección M Actividades profesionales, científicas y técnicas y sección N actividades administrativas y servicios auxiliares.

Este segundo cambio resulta relevante porque el nuevo epígrafe del diseño se enmarca dentro del grupo M de actividades productivas bajo el título ACTIVIDADES PROFESIONALES, CIENTÍFICAS Y TÉCNICAS. Nombre disperso y poco concreto, pero que por otro lado se define en el documento introductorio a la CNAE 2009 como: "sección que comprende actividades que requieren un grado

<sup>167</sup> Ver subcapítulo 4. 3 Especificidad laboral y líneas de trabajo, página 282.

alto de formación y ponen un conocimiento especializado a disposición de los usuarios."<sup>168</sup>

Este grupo está formado por las siguientes actividades:

69 Actividades jurídicas y de contabilidad

70 actividades de las sedes centrales; actividades de consultoría de gestión empresarial

71 Investigación y desarrollo

73 Publicidad y estudios de mercado

74 Otras actividades profesionales, científicas y técnicas

75 Actividades veterinarias

El diseño se encuentra dentro del epígrafe 74, Otras actividades profesionales, científicas y técnicas. Dentro de este grupo encontramos las siguientes actividades:

- 741- Actividades de diseño especializado

- 7410. Actividades de diseño especializado

-742 - Actividades de fotografía

- 7420 Actividades de fotografía

- 743 - Actividades de traducción e interpretación

- 7430 Actividades de traducción e interpretación

- 749 - Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.o.p.

- 7490 Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.o.p.

Resulta paradójico e incluso incomprensible no encontrar el diseño gráfico y la comunicación en el Grupo J. Informaciones y comunicaciones. Por otro lado su ubicación ya empieza a dejar intuir su camino hacia lo disciplinar, aunque quizá no de modo consciente, se incluye dentro de otras actividades "profesionales" (que lo es), "científicas" (que lo es) y "técnicas" (que también lo es). Si entendemos el título como incluyente y no como excluyente, es decir, si entendemos que el título es la suma de todos sus elementos (aquellas otras actividades que suman profesión + ciencia + técnica) podría tener cierto sentido su ubicación y aunque aun que no se hubiera colocado al diseño gráfico vinculado a la comunicación si se le habría dado el valor disciplinar que merece. Aún y así se lo ha considerado como una actividad que requiere de un alto grado de formación y de un conocimiento especializado, por lo tanto superando el oficio y la profesión, como postulamos en esta tesis. Uno de los motivos que pueden haber motivado esta ubicación viene dada por la no separación de las especialidades del diseño y por su consideración como un único bloque. Si las actividades de diseño deben incluir desde lo textil y lo comunicativo hasta lo vinculado al diseño de producto o

---

168 INE (Instituto Nacional de Estadística); Introducción a la CNAE 2009; Madrid; 2008; 8.

de espacio resultaría imposible ubicarlo en cada uno de los apartados específicos. Ya que lo relativo a lo textil debería estar bajo el epígrafe 14 Confección de prendas de vestir; el gráfico, si seguimos la tradición, bajo el 18 artes gráficas y reproducción de soportes grabados, y si lo ubicamos en un lugar más lógico y cercano y lo ligamos a sus objetivos principales y no a su sistema productivo final lo deberíamos encontrar en el grupo J Información y comunicaciones, etc. Esto demuestra que la denominación diseño se usa como un cajón de sastre en el que caben disciplinas de naturaleza conceptual muy diferente y que a nivel estructural este uso habitual provoca una indefinición y desfiguración del término.

## Europa

En este punto resulta conveniente establecer una comparativa con el sistema Europeo, puesto que el cambio producido en 2008 en España deriva de normativa Europea y por ello resulta relevante analizar en que lugar se ubica al diseño en Europa. Si se compara la CNAE 2009 española con la NACE Rev. 2 Europea se puede afirmar que existe un paralelismo idéntico entre ambas. Tanto en Europa como en España se comparte el epígrafe 74.10 para aquellas actividades de diseño especializado.

Lo que cabe destacar en este punto es que en el documento explicativo de la NACE Rev. 2<sup>169</sup> hace referencia explícita a los tipos de diseño que comprende y a los que quedan excluidos, así mismo en las secciones donde quizá debiera ir cada diseño específico (textil, gráfico, producto y espacio) explicita que esa no es su ubicación y se refiere al epígrafe correcto en cada uno de los casos; referencia que en ambos casos no encontramos en la CNAE 2009 española.

Dentro del epígrafe 74.10 Actividades de diseño especializado se incluyen:

- el diseño de moda textil, de prendas de vestir, calzado, joyas, mobiliario y otros artículos de decoración interior así como los objetos de moda, bienes personales o para el hogar
- el diseño industrial, es decir, la creación y desarrollo de diseños y especificaciones que optimizan el uso, el valor y la apariencia de los productos, incluyendo las decisiones sobre materiales, mecanismos, formas, colores y acabado de las superficies del producto, teniendo en cuenta las características y necesidades de los clientes, la seguridad, la demanda del mercado y la distribución, el uso y el mantenimiento
- el diseño gráfico (que no se define)
- la decoración de interiores (que no se define)

<sup>169</sup> Ver anexo documental 7. 12 NACE Rev.2.

### 3. 2. 2 Definición Familia Profesional / Cualificación Profesional

#### Las familias profesionales

Según el SEPE, Servicio Público de Empleo Estatal, podemos definir familia profesional como "conjunto de calificaciones en las que se estructura el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales, atendiendo a criterios de afinidad de la competencia profesional."<sup>170</sup>

La relación de familias profesionales en España queda regulada por dos Reales Decretos: El Real Decreto 1128/2003 de 5 de setiembre donde se regula el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales y por el Real Decreto 1416/2005 de noviembre en el que se establece una modificación del primero.

#### Las áreas profesionales

Para la comprensión de este punto se hace necesario también definir lo que se entiende por área profesional definida por la Resolución de 12 marzo de 2010 del Servicio Público de Empleo Estatal como "un ámbito de actividades productivas afines que conlleva un desarrollo profesional homogéneo dentro de una familia profesional y de los conocimientos y habilidades que son necesarios para alcanzarlos. Se caracteriza por la relación entre las actividades profesionales, el uso de las tecnologías, la circulación de la información, el lenguaje, los tipos de productos y las habilidades y conocimientos que se desarrollan."<sup>171</sup>

Como se puede ver la definición plantea la existencia de estructura y se reconoce con ello la cadena de responsabilidades y actividades que se desarrollan dentro de una actividad. Lo que evidencia la idea de disciplina.

Tanto las familias profesionales como las áreas profesionales nacen enmarcadas en el contexto del Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales (CNCP). Este catálogo es un instrumento del que dispone el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte a través del Instituto Nacional de las Cualificaciones y este a su vez dependiente del Sistema Nacional de las Cualificaciones y Formación Profesional (SNCFP). Sirve para la ordenación de las cualificaciones profesionales que son susceptibles de reconocimiento y por lo tanto, de su posterior acreditación y que se hallan identificadas en el sistema productivo español definidas en función de las competencias apropiadas para el ejercicio profesional. Estas cualificaciones profesionales recogidas comprenden aquellas más relevantes en el panorama español siempre organizadas en familias profesionales y niveles.<sup>172</sup>

La función de este Catálogo es elaborar la oferta de los títulos de Formación profesional y los certificados de profesionalidad y mantenerla al día. Contempla la Formación Profesional Ocupacional y la Formación Profesional Reglada, que NO la Universidad. Por lo tanto en lo que se refiere a diseño

---

170 SEPE: [http://www.sepe.es/contenidos/personas/formacion/certificados\\_de\\_profesionalidad/familias\\_profesionales.html](http://www.sepe.es/contenidos/personas/formacion/certificados_de_profesionalidad/familias_profesionales.html).

171 BOE; Miércoles 24 de marzo de 2010 Sec. I.; Pág. 28378 Artículo 2, Punto 2.

172 Ver apartado Niveles, página siguiente.

gráfico solo cubre aspectos operativos y formalizadores.

El Catálogo se estructura en 26 familias profesionales y 5 niveles como se puede observar en el siguiente gráfico.

Familias Profesionales	Niveles de Cualificación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agraria</li> <li>• Marítimo-Pesquera</li> <li>• Industrias Alimentarias</li> <li>• Química</li> <li>• Imagen Personal</li> <li>• Sanidad</li> <li>• Seguridad y Medio Ambiente</li> <li>• Fabricación Mecánica</li> <li>• Electricidad y Electrónica</li> <li>• Energía y Agua</li> <li>• Instalación y Mantenimiento</li> <li>• Industrias Extractivas</li> <li>• Transporte y Mantenimiento de Vehículos</li> <li>• Edificación y Obra Civil</li> <li>• Vidrio y Cerámica</li> <li>• Madera, Mueble y Corcho</li> <li>• Textil, Confección y Piel</li> <li>• Artes Gráficas</li> <li>• Imagen y Sonido</li> <li>• Informática y Comunicaciones</li> <li>• Administración y Gestión</li> <li>• Comercio y Marketing</li> <li>• Servicios Socioculturales y a la Comunidad</li> <li>• Hostelería y Turismo</li> <li>• Actividades Físicas y Deportivas</li> <li>• Artes y Artesanías</li> </ul>	Nivel 1	Competencia en un conjunto reducido de actividades simples, dentro de procesos normalizados. Conocimientos y capacidades limitados.
	Nivel 2	Competencia en actividades determinadas que pueden ejecutarse con autonomía. Capacidad de utilizar instrumentos y técnicas propias. Conocimientos de fundamentos técnicos y científicos de la actividad del proceso.
	Nivel 3	Competencia en actividades que requieren dominio de técnicas y se ejecutan con autonomía. Responsabilidad de supervisión de trabajo técnico y especializado. Comprensión de los fundamentos técnicos y científicos de las actividades y del proceso.
	Nivel 4	Competencia en un amplio conjunto de actividades complejas. Diversidad de contextos con variables técnicas científicas, económicas u organizativas. Responsabilidad de supervisión de trabajo y asignación de recursos. Capacidad de innovación para planificar acciones, desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios.
	Nivel 5	Competencia en un amplio conjunto de actividades muy complejas ejecutadas con gran autonomía. Diversidad de contextos que resultan, a menudo, impredecibles. Planificación de acciones y diseño de productos, procesos o servicios. Responsabilidad en dirección y gestión.

Fig. 20: Cuadro de familias profesionales y niveles de cualificación del Instituto Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Fuente: [http://www.mecd.gob.es/educa/incual/ice\\_catalogoWeb.html#Estructura](http://www.mecd.gob.es/educa/incual/ice_catalogoWeb.html#Estructura)

### Los niveles profesionales

Los 5 niveles que establece el Catálogo se definen bajo los criterios de grado de conocimiento, iniciativa, autonomía y responsabilidad que se precisan para la realización de cada actividad laboral. Se establece el Nivel 1 como el nivel más bajo, teniendo como competencias un conjunto reducido

de actividades simples dentro de procesos normalizados y el nivel 5 como el nivel más alto incluyendo mucha mayor complejidad y autonomía dentro de contextos cambiantes e impredecibles así como la planificación de acciones, diseño de productos, procesos o servicios. Se le suman también responsabilidades de gestión y dirección.

### **Las cualificaciones profesionales**

El SEPE define cualificación profesional como “el conjunto de competencias profesionales con significación en el empleo que pueden ser adquiridas mediante formación modular u otros tipos de formación, así como a través de la experiencia laboral”.<sup>173</sup> Dicho de otro modo son el conjunto de conocimientos y capacidades que permiten el ejercicio de una actividad profesional concreta conforme a las exigencias de producción de la misma. Abarca conocimientos tanto personales, como profesionales como académicos desde el nivel más bajo hasta el nivel más alto o complejo.

### **El diseño gráfico y la comunicación visual**

Para encontrar el diseño gráfico en la BDC (Base de datos de Cualificaciones) debemos remitirnos a la familia profesional de las Artes Gráficas, un lugar diferente al que se ubicaba el diseño en la Clasificación Nacional de Actividades Económicas. Lo que provoca cierta curiosidad o incongruencia si nos remitimos a lo analizado en el capítulo anterior donde lejos de ubicar el diseño con las artes gráficas se lo ubica, en el marco de las actividades económicas, a Actividades Profesionales Científicas y Técnicas.

---

173 Ley 5/2002 de las Cualificaciones y de la Formación Profesional.

**INCUAL** Incual >>

**BDC** **Volver**

**Cualificaciones**  
**Unidades de Competencia**  
**Módulos Formativos**

Identifique qué es lo que está buscando seleccionando una de las tres opciones.

**BDC**

**Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales**  
**Base de datos de Cualificaciones**

Seleccione uno o varios criterios de búsqueda. Pulse el botón "Buscar."

**Familia Profesional** Nivel

Ver Todas  1  2  3  4  5

Ocupaciones

Denominación

CNO

**Buscar**

**Cualificaciones**

Código	Denominación	Nivel	Cualificación completa	Resumen
<b>Artes Gráficas</b>				
ARG072_2	IMPRESIÓN EN OFFSET	2		
ARG073_3	PRODUCCIÓN EDITORIAL	3		
ARG151_2	IMPRESIÓN DIGITAL	2		
ARG216_2	GRABADO CALCOGRÁFICO Y XILOGRÁFICO	2		
ARG217_2	GUILLOTINADO Y PLEGADO	2		
ARG218_2	TROQUELADO	2		
ARG219_3	DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS	3		
ARG288_2	IMPOSICIÓN Y OBTENCIÓN DE LA FORMA IMPRESORA	2		
ARG289_2	LITOGRAFÍA	2		
ARG290_2	OPERACIONES EN TRENES DE COSIDO	2		
ARG291_2	TRATAMIENTO Y MAQUETACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS EN PREIMPRESIÓN	2		
ARG292_3	ASISTENCIA A LA EDICIÓN	3		
ARG293_3	DESARROLLO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA	3		
ARG410_1	REPROGRAFÍA	1		
ARG415_2	ELABORACIÓN DE CARTÓN ONDULADO	2		
ARG416_2	FABRICACIÓN DE COMPLEJOS, ENVASES, EMBALAJES Y OTROS	2		

Fig. 21: Ubicación de actividades de diseño en la Familia Profesional de Artes Gráficas. Fuente: base de datos Cualificaciones. <https://www.educacion.gob.es/iceextranet/bdqCualificacionesAction.do>

Son muchas cualificaciones profesionales con las que se vincula al diseño dentro de las artes gráficas, para tener una idea aproximada de aquellas más cercanas se realiza una búsqueda a partir de familia y nivel. De este modo podemos comparar las cualificaciones en cuanto a complejidad y autonomía. El resultado de la misma se puede ver en la captura siguiente:

**BDC** Volver

**Cualificaciones**  
**Unidades de Competencia**  
**Módulos Formativos**

Identifique qué es lo que está buscando seleccionado una de las tres opciones.

**Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales**  
**Base de datos de Cualificaciones**

Seleccione uno o varios criterios de búsqueda. Pulse el botón "Buscar."

**Familia Profesional**  
 Ver Todas

**Nivel**  
 1  2  3  4  5

Ocupaciones

Denominación

CNO

Buscar

Código	Denominación	Nivel	Cualificación completa	Resumen
<b>Artes Gráficas</b>				
ARG073_3	PRODUCCIÓN EDITORIAL	3		
ARG219_3	DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS	3		
ARG292_3	ASISTENCIA A LA EDICIÓN	3		
ARG293_3	DESARROLLO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA	3		
ARG421_3	ENCUADERNACIÓN ARTÍSTICA	3		
ARG513_3	GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN EN ENCUADERNACIÓN INDUSTRIAL	3		
ARG514_3	GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN EN PROCESOS DE IMPRESIÓN	3		
ARG515_3	GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN EN PROCESOS DE PREIMPRESIÓN	3		
ARG516_3	GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN EN TRANSFORMADOS DE PAPEL, CARTÓN Y OTROS SOPORTES GRÁFICOS	3		
ARG660_3	DISEÑO ESTRUCTURAL DE ENVASES Y EMBALAJES DE PAPEL, CARTÓN Y OTROS SOPORTES GRÁFICOS	3		
ARG661_3	GRABADO Y TÉCNICAS DE ESTAMPACIÓN	3		
ARG662_3	ILUSTRACIÓN	3		

Fig. 22: Resultado de búsqueda a partir de familia y nivel. Fuente: base de datos Cualificaciones: <https://www.educacion.gob.es/iceextranet/bdqCualificacionesAction.do>

Se centra la búsqueda en aquellas cualificaciones profesionales de nivel 3, puesto que es el nivel en el que se ubica la denominación "Diseño de productos gráficos". La encontramos en segundo lugar. En su mismo nivel se encuentran cualificaciones mayoritariamente de gestión y a otras más de carácter artístico creativo como el grabado y técnicas de estampación, la encuadernación artística o la ilustración (entendida como expresión) o de diseño propiamente como desarrollo de productos editoriales multimedia, cualificación en la bien se podría sustituir "desarrollo" por "diseño" o ilustración si la entendemos como comunicación de mensajes mediante imágenes. Resulta paradójico de nuevo en este punto como se mezclan en el mismo nivel cualificaciones de naturalezas muy distintas: de totalmente manuales como encuadernación artística o ilustración a tareas de asistencia o tareas de gestión. A nivel de responsabilidades tareas de gestión implican mayor implicación que tareas de asistencia y en esta clasificación se están equiparando, cosa que lleva de nuevo a la indefinición y la confusión.

Volviendo la vista a Europa el organismo paralelo que organiza las cualificaciones profesionales es la ESCO (*European Skills, Competences, Qualifications and occupations*). A diferencia de en España que la búsqueda se puede realizar bajo los criterios de familia profesional, ocupación, denominación

y nivel en Europa la búsqueda se basa en 3 únicos criterios: Ocupaciones, *Skills* o competencias y cualificaciones.

Si se hace una búsqueda dentro de las artes gráficas, lugar donde se ubicaba al diseño en España: *Craft and related trade workers – Handicraft and printing workers – Printing trades workers – Print finishing and binding workers o Printers*, podemos comprobar como la figura del diseñador no aparece tal y como se muestra en la captura siguiente:

- ⊖ [Oficiales, operarios y artesanos de artes mecánicas y de otros oficios](#)
    - ⊖ [Artesanos y operarios de las artes gráficas](#)
      - ⊖ [Artesanos](#)
      - ⊖ [Oficiales y operarios de las artes gráficas](#)
        - ⊖ [Encuadernadores y afines](#)
        - ⊖ [Impresores](#)
          - [Ayudante de imprenta](#)
          - [Embalador/a](#)
          - [Encargado/a de imprenta](#)
          - [Fotograbador/a Impresor/a](#)
          - [Gerente de imprenta](#)
          - [Impresor/a](#)
          - [Impresor/a con pantalla](#)
          - [Impresor/a de artes gráficas](#)
          - [Impresor/a de papel pintado](#)
          - [Impresor/a de rotativa](#)
          - [Impresor/a de rotativa offset](#)
          - [Impresor/a en offset](#)
          - [Impresor/a en sistema braille](#)
          - [Impresor/a por flexografía](#)
          - [Mezclador/a de tintas de imprenta](#)
          - [Montador/a de clichés](#)
          - [Montador/a de imprenta](#)
          - [Montador/a de pantallas de seda](#)
          - [Operario/a de impresora con cartucho de tinta](#)
          - [Operario/a de máquina de artes gráficas](#)
          - [Operario/a de prensa de apoyo](#)
          - [Operario/a de sistemas de artes gráficas](#)
          - [Perforador/a de imprenta](#)
          - [Plastificador/a de imprenta](#)
          - [Preparador/a de pantallas de seda](#)
- ⊖ [Cajistas, tipógrafos y afines](#)
  - [Aguafuertista](#)
  - [Componedor/a a máquina](#)
  - [Componedor/a en caliente](#)
  - [Copista de reprografía](#)
  - [Fotocomponedor/a](#)
  - [Fotograbador/a](#)
  - [Fotograbador/a galvanizador/a](#)
  - [Grabador/a a mano \(artes gráficas\)](#)
  - [Grabador/a a máquina \(artes gráficas\)](#)
  - [Grabador/a de acero](#)
  - [Grabador/a de artes gráficas](#)
  - [Grabador/a de cilindros](#)
  - [Grabador/a de mapas](#)
  - [Grabador/a de rollos de papel pintado](#)
  - [Grabador/a sobre cobre \(artes gráficas\)](#)
  - [Heliograbador/a](#)
  - [Montador/a de originales](#)
  - [Montador/a de planchas](#)
  - [Operador/a con texto e imágenes](#)
  - [Operario/a de consola](#)
  - [Operario/a de escáner](#)
  - [Operario/a de reprografía](#)
  - [Operario/a de tratamiento de texto](#)
  - [Retocador/a](#)
  - [Retocador/a de fotografías](#)
  - [Retocador/a de originales](#)
  - [Retocador/a de planchas](#)

Fig. 23: Búsqueda en la categoría de Artes Gráficas. Fuente: <https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser>

Para encontrar la figura del diseñador gráfico hay que buscarla bajo la categoría PROFESIONALES CIENTÍFICOS E INTELLECTUALES – Profesionales de las ciencias y la ingeniería – Arquitectos, urbanistas, agrimensores y diseñadores – DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA – DISEÑADOR GRÁFICO. En la imagen siguiente se puede observar como dentro de la categoría DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA podemos encontrar un amplio abanico de perfiles profesionales vinculados de forma directa a la profesión como los animadores, directores de arte, cartelistas, compaginadores, animadores digitales, ilustradores, dibujantes, diseñadores web, publicitarios, maquetadores, etc. Todos

ellos con distintos grados de especialización profesional y distintos grados de responsabilidad en el proyecto.

### Browse the occupations

ESCO occupations are structured in a hierarchy of five levels. ISCO-08 forms the upper four layers (occupation groups). The ESCO occupations themselves are added as a fifth layer. You can browse the tree structure below.

- ⊞ [Oficiales, operarios y artesanos de artes mecánicas y de otros oficios](#)
- ⊞ [Operadores de instalaciones y máquinas y ensambladores](#)
- ⊞ [Profesionales científicos e intelectuales](#)
  - ⊞ [Profesionales de la enseñanza](#)
  - ⊞ [Profesionales de las ciencias y de la ingeniería](#)
    - ⊞ [Ingenieros no clasificados bajo otros epígrafes](#)
    - ⊞ [Arquitectos, urbanistas, agrimensores y diseñadores](#)
      - ⊞ [Arquitectos](#)
      - ⊞ [Diseñadores gráficos y multimedia](#)
        - [Animador/a](#)
        - [Ayudante de dirección artística](#)
        - [Cartelista](#)
        - [Compaginador/a](#)
        - [Creador/a de imágenes animadas en ordenador](#)
        - [Dibujante de ilustraciones](#)
        - [Dibujante de películas de dibujos](#)
        - [Dibujante de publicaciones](#)
        - [Dibujante publicitario/a](#)
        - [Director/a artístico/a](#)
        - [Diseñador/a](#)
        - [Diseñador/a de anuncios](#)
        - [Diseñador/a de páginas web](#)
        - [Diseñador/a gráfico/a](#)
        - [Diseñador/a publicitario/a](#)
        - [Ilustrador/a](#)
        - [Jefe/a de maquetación](#)
        - [Maquetista](#)
        - [Pintor/a cinematográfico/a](#)
- ⊞ [Urbanistas e ingenieros de tránsito](#)
- ⊞ [Arquitectos paisajistas](#)
- ⊞ [Diseñadores de productos y de prendas](#)
- ⊞ [Cartógrafos y agrimensores](#)
- ⊞ [Matemáticos, actuarios y estadísticos](#)

Se entiende a los diseñadores gráficos y multimedia como una única categoría.

Fig. 24: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser/-/browser/Occupation>

De este conjunto de datos podemos concluir que a nivel europeo la estructura seguida para el catálogo de calificaciones profesionales es directamente derivada de la estructura de Actividades Económicas y por ello se establece una relación coherente entre ambas a la hora de organizar las

profesiones. Esto es importante por que se fortalece de nuevo la idea de vinculación del diseño al ámbito proyectual y ligándolo en paralelo a profesiones disciplinares como la arquitectura. A través del gráfico también se constata la pluralidad de perfiles vinculados al diseño gráfico al mismo tiempo que se lo relaciona de forma directa con el multimedia, considerándolos por lo tanto un todo único. Se constata la complejidad y la multifactorialidad y con ello lo disciplinar.

Cabe recordar en este punto que esta reflexión no se puede realizar desde el ámbito español debido a la incongruencia detectada entre el sistema CNAE y el sistema de Cualificaciones Profesionales, donde para cada uno el diseño se ubica en lugares diferentes, lo que genera contradicciones, favorece la indefinición y evidencia la falta criterios unitarios.

Una vez evidenciada la incongruencia entre las estructuras española y europea se hace necesario constatar como el uso generalista de la palabra diseño provoca indefinición, caos, error y de nuevo dispersión en su uso en la estructura europea. Para ello se profundiza en el análisis de la base de datos europea<sup>174</sup> partiendo de la búsqueda por competencias y entendiendo DISEÑO como tal. A nivel general podemos ver que la habilidad o competencia diseño, *design* en inglés está contenida dentro de la categoría ARTES y podemos ver también como en ocupaciones relacionadas aparecen únicamente aquellas vinculadas a la arquitectura y al diseño de espacios, en ningún caso ninguna ocupación vinculada al diseño gráfico y la comunicación visual, ni al diseño de producto, ni al diseño textil.

---

174 <https://ec.europa.eu/esco/portal/browse>.

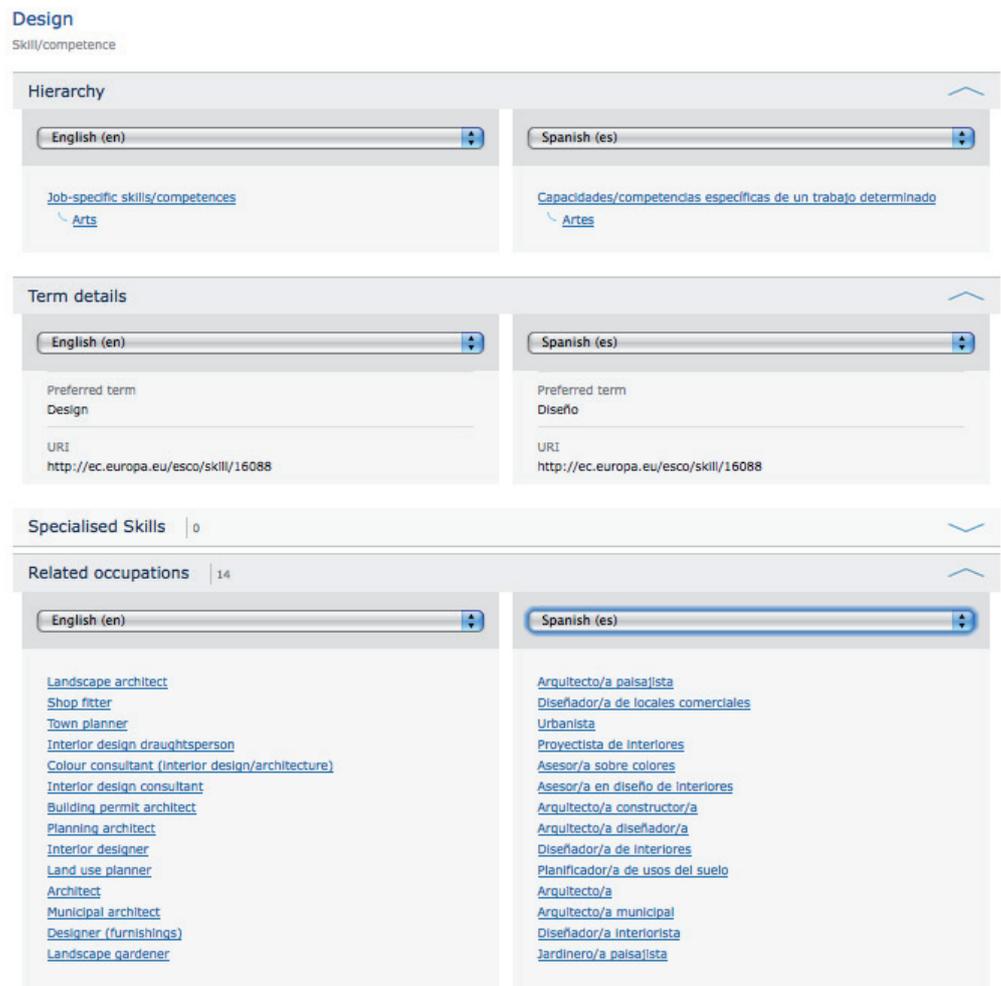


Fig. 25: Búsqueda de la competencia diseño. Fuente: aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept/-/concept/xx/en/http://ec.europa.eu/esco/skill/16088>

HABILIDADES PROPIAS DE UN DISEÑADOR GRÁFICO EN EL CATÁLOGO EUROPEO DE CUALIFICACIONES PROFESIONALES:

1. Diseño
2. Diseño digital
3. Gráficos digitales
4. Arte gráfico
5. Enseñanza del diseño

Bajo el mismo criterio se analizan 4 habilidades más que se consideran propias de un profesional del diseño gráfico obteniendo resultados similares. Estas 4 habilidades son diseño digital, grafismo digital, arte gráfico y *design teaching* en inglés o docencia en diseño en castellano<sup>175</sup>. En ninguno de los casos aparece la figura del diseñador como tal sino que va acompañado de "artista". Estas cuatro habilidades son las que podemos ver en los cuadros inferiores.

Diseño digital (artístico), en la que se vincula el diseño al ámbito artístico y no al de la comunicación.

175 Más adelante se explica el matiz de uso de las dos lenguas, página 123.

**Digital design (artistic)**  
Skill/competence

**Hierarchy**

English (en) Spanish (es)

[Job-specific skills/competences](#) [Capacidades/competencias específicas de un trabajo determinado](#)

Arts Arts

**Term details**

English (en) Spanish (es)

Preferred term  
Digital design (artistic) Diseño digital artístico

URI  
<http://ec.europa.eu/esco/skill/18198> <http://ec.europa.eu/esco/skill/18198>

NPT  
Digital design, artistic

**Specialised Skills** | 0

**Related occupations** | 5

English (en) Spanish (es)

[Graphic artist \(prints\)](#) [Grafista artístico/a](#)  
[Artist](#) [Artista](#)  
[Video artist](#) [Artista de vídeo](#)  
[Art curator](#) [Conservador/a de arte](#)  
[Graphic artist](#) [Artista gráfico/a](#)

**Related qualifications** | 0

Fig. 26: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F18198>

Grafismo digital, en esta categoría no se vincula de forma tan tajante el grafismo digital al mundo del arte, puesto que no añaden la coletilla "artístico" al nombre, pero si observamos las ocupaciones relacionadas podemos ver como esta relación con el mundo del arte es directa al relacionarlo directamente con conservadores de arte, artistas o artistas de vídeo.

The screenshot displays the ESCO application interface for the skill 'Digital graphics'. It is organized into several sections:

- Digital graphics** (Skill/competence)
- Hierarchy**: Shows the skill's classification in English (Arts > Computing) and Spanish (Artes > Informática).
- Term details**: Provides the preferred term and URI for both English ('Digital graphics', <http://ec.europa.eu/esco/skill/19002>) and Spanish ('Grafismo digital', <http://ec.europa.eu/esco/skill/19002>).
- Specialised Skills**: Currently empty (0).
- Related occupations**: Lists 8 occupations in English (e.g., Graphic artist (prints), Art curator, Video artist) and Spanish (e.g., Grafista artístico/a, Conservador/a de arte, Artista de vídeo).
- Related qualifications**: Currently empty (0).

Fig. 27: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F19002>

Arte gráfico en esta categoría se vuelve a vincular de forma tajante el grafismo al arte puesto que las ocupaciones con las que se relaciona esta habilidad son aquellas clásicas vinculadas a la reproducción artística de imágenes como la xilografía y el gravado.

The screenshot displays the ESCO search interface for the skill 'Graphic art'. It is organized into three main sections: Hierarchy, Term details, and Specialised Skills/Related occupations.

- Hierarchy:** Shows the skill 'Graphic art' under the category 'Arts' in both English ('Inglés (en)') and Spanish ('español (es)').
- Term details:** Provides information for the preferred term 'Graphic art' in English and 'Arte gráfico' in Spanish, including the URI 'http://ec.europa.eu/esco/skill/19132' and the NPT 'Grafismo artístico'.
- Specialised Skills / Related occupations:** Lists 12 related occupations. The English list includes Book illustrator, Woodcut maker, Graphic artist (copper), Art curator, Graphic artist (screen), Graphic artist, Graphic artist (prints), Artist, Serigraph artist, Graphic artist (photography), Graphic artist (wood), and Graphic artist (lithography). The Spanish list includes Autor/a de libros de arte, Xilógrafo/a, Artista de gráficos en cobre, Conservador/a de arte, Artista gráfico/a en pantalla, Artista gráfico/a, Grafista artístico/a, Artista, Serigrafista, Artista fotógrafo/a, Artista gráfico/a en madera, and Artista litógrafo/a.

Fig. 28: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F19002>

Otra habilidad vinculada al diseño y que lleva este nombre es aquella vinculada a la docencia: *Design (teaching)* en inglés o Diseño (enseñanza) en español. De esta habilidad podemos ver que se derivan dos ocupaciones la enseñanza a nivel universitario de arte y diseño, se presenta al diseño ligado al arte y no a la arquitectura como en el caso de la habilidad DISEÑO, y la enseñanza a nivel post-obligatorio de arte.

Cabe destacar en este punto la traducción que se hace del inglés al español: lo que en inglés se nombra como *University teacher (art and design)* en español se traduce como Profesor/a universitario/a de arte, obviando la palabra diseño, o por otro lado considerándola un sinónimo de arte.<sup>176</sup>

<sup>176</sup> Definición según el diccionario Oxford de diseño: "A plan or drawing produced to show the look and function or workings of a building, garment, or other object before it is made" y definición de arte "The expression or application of human creative skill and imagination, typically in a visual form such as painting or sculpture, producing works to be appreciated primarily for their beauty or emotional power".

**Design (teaching)**  
Skill/competence

**Hierarchy**

English (en)	Spanish (es)
<a href="#">Job-specific skills/competences</a> <a href="#">Arts</a> <a href="#">Education</a>	<a href="#">Capacidades/competencias específicas de un trabajo determinado</a> <a href="#">Artes</a> <a href="#">Educación</a>

**Term details**

English (en)	Spanish (es)
Preferred term Design (teaching)	Preferred term Diseño (enseñanza)
URI <a href="http://ec.europa.eu/esco/skill/16320">http://ec.europa.eu/esco/skill/16320</a>	URI <a href="http://ec.europa.eu/esco/skill/16320">http://ec.europa.eu/esco/skill/16320</a>
NPT Design Design, university level teaching	NPT Diseño, enseñanza universitaria

**Specialised Skills** | 0

**Related occupations** | 2

English (en)	Spanish (es)
<a href="#">University teacher (art and design)</a> <a href="#">College teacher of artistic subjects</a>	<a href="#">Profesor/a universitario/a de arte</a> <a href="#">Profesor/a de arte (enseñanza superior)</a>

**Related qualifications** | 0

Fig. 29: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <https://ec.europa.eu/esco/web/guest/concept//concept/xx/en/http%253A%252F%252Fec.europa.eu%252Fesco%252Fskill%252F19002>

Al analizar estas 4 habilidades se constata que el diseño se sigue ligando al arte y que las fronteras que aparentemente habían quedado trazadas del lugar que ocupa el diseño gráfico en la categoría de Actividades Profesionales Científicas y Técnicas junto con la arquitectura o la ingeniería no están tan claras. Desde la habilidad *Design* se vincula el diseño a la arquitectura, pero no al grafismo; desde la habilidad *Digital Design* a artistas, video- artistas y comisarios; desde *Digital Graphics* a artistas, serigrafistas y de nuevo comisarios de arte; algo parecido ocurre con *Graphic Art* donde se relaciona con perfiles como autores de libros de arte, xilógrafos, fotógrafos o litógrafos a parte de los ya comentados. Esta falta de ubicación, indefinición y de invisibilidad se hace si cabe más evidente cuando en la traducción del inglés *University teacher (art and design)* al español se produce el error de eliminar la palabra diseño: Profesor/a universitario/a de arte.

Como podemos ver en el siguiente gráfico en la categoría de Profesionales científicos e intelectuales – Profesionales en derecho, ciencias sociales y culturales – Artistas creativos e interpretativos – Artistas de artes plásticas aparecen dos figuras más que recuerdan en nombre al diseñador gráfico, antiguamente llamado grafista: Artista gráfico o Grafista artístico. Esto vuelve ser indicio o prueba de lo comentado en el párrafo anterior.

- ⊖ Profesionales científicos e intelectuales
  - ⊖ Profesionales de la enseñanza
  - ⊖ Profesionales de las ciencias y de la ingeniería
  - ⊖ Especialistas en organización de la administración pública y de empresas
  - ⊖ Profesionales en derecho, en ciencias sociales y culturales
    - ⊖ Autores, periodistas y lingüistas
    - ⊖ Profesionales en derecho
    - ⊖ Especialistas en ciencias sociales y teología
  - ⊖ Artistas creativos e interpretativos
    - ⊖ Directores de cine, de teatro y afines
    - ⊖ Artistas de artes plásticas
      - Artista
      - Artista bordador/a
      - Artista de estampado textil
      - Artista de gráficos en cobre
      - Artista de la madera
      - Artista de representación
      - Artista de vídeo
      - Artista en aplicaciones textiles
      - Artista en productos textiles
      - Artista en técnicas textiles
      - Artista escultor/a
      - Artista fotógrafo/a
      - Artista gráfico/a
      - Artista gráfico/a en madera
      - Artista gráfico/a en pantalla
      - Artista litógrafo/a
      - Artista pintor/a de decoración
      - Artista tejedor/a
      - Autor/a de libros de arte
      - Conservador/a de cuadros
      - Conservador/a de esculturas
      - Conservador/a de metales
      - Conservador/a de piedra
      - Dibujante de caricaturas
      - Dibujante de historietas gráficas
      - Escultor/a
      - Escultor/a de maderas artísticas
      - Escultor/a en bronce y metal forjado o soldado
      - Escultor/a en hormigón y piedra
      - Escultor/a en vidrio y plástico
      - Grafista artístico/a
      - Pintor/a artístico/a
      - Pintor/a de murales
      - Pintor/a de obras monumentales
      - Retratista
      - Serigrafista
      - Xilógrafo/a

Fig. 30: Aplicación de búsqueda ESCO. Fuente: <https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser>

En este punto también cabe destacar que el catálogo de cualificaciones profesionales del que dispone Europa es muy escaso e incompleto y que las profesiones vinculadas al diseño no se en-

cuentran desarrolladas a nivel de cualificación profesional y por ello resulta imposible ofrecer estos datos y hacer una comparativa, cosa que evidencia si cabe la necesidad de este estudio.

### 3. 2. 3 Comparativa España – Europa

Según actividad económica:

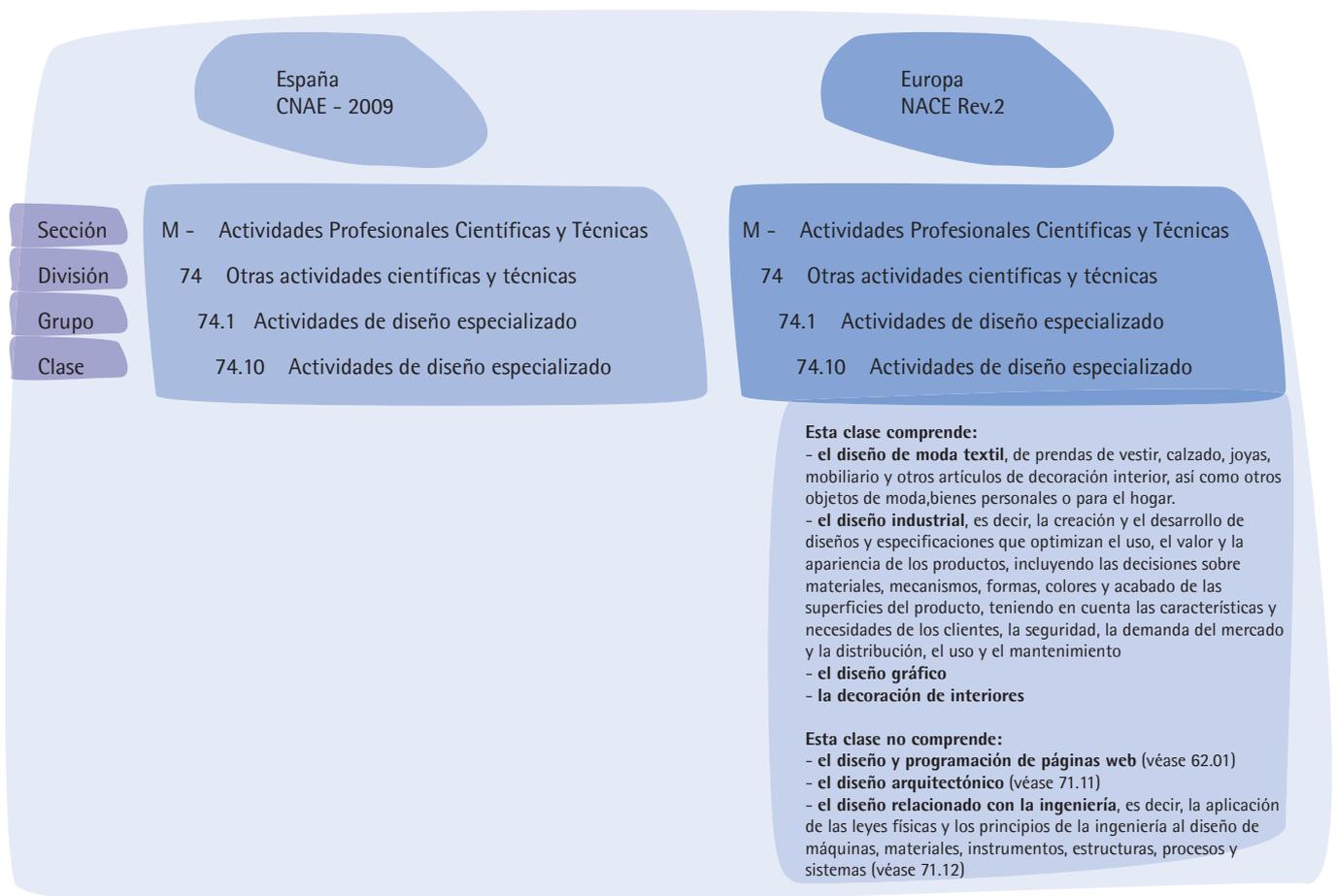


Fig. 31: Comparativa clasificación de actividades económicas España – Europa. Elaboración propia

España y Europa ubican al diseño en el mismo lugar y bajo el mismo epígrafe de actividad económica. Europa analiza y aclara que se entiende por actividades de diseño especializado, clasificando el diseño en sus 4 categorías tradicionales: moda textil, industrial, gráfico y de interiores y excluyendo el diseño web, arquitectónico y de ingeniería.

A nivel de cualificación profesional:

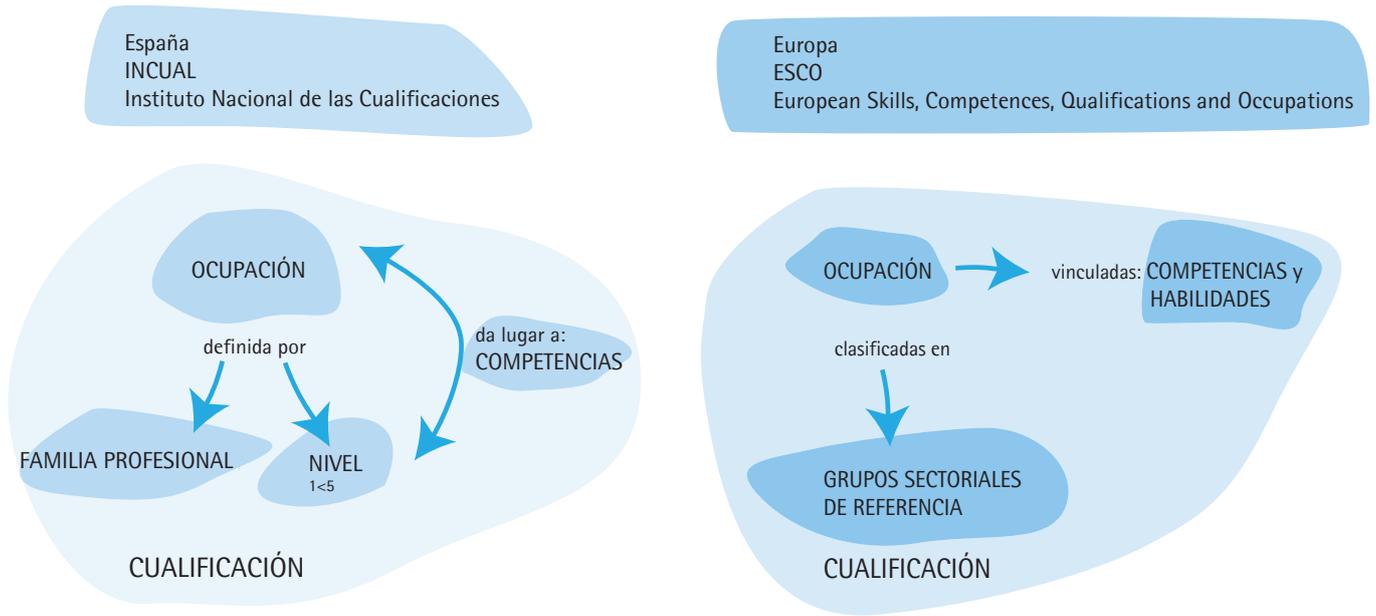


Fig. 32: Comparativa clasificación de las Cualificaciones Profesionales España – Europa: Estructura. Elaboración propia

Para la clasificación según cualificaciones profesionales INCUAL y ESCO utilizan un sistema organizativo distinto. En España las cualificaciones se definen por ocupaciones que a su vez se encuentran ubicadas dentro de una familia profesional y divididas por niveles vinculados a grados de responsabilidad, conocimiento, autonomía y experiencia. Estos niveles se distribuyen del 1 al 5 a pesar que el catálogo únicamente recoge ocupaciones con niveles del 1 al 3. La ocupación vinculada a su familia profesional y a su nivel da lugar a unas competencias que definen la cualificación. En Europa las ocupaciones aparecen clasificadas por grupos sectoriales de referencia, que coinciden con los grupos profesionales en la NACE rev. 2 y se vinculan a unas competencias y habilidades. Todo ello define la ocupación. Cabe volver a destacar en este punto que el catálogo Europeo de Calificaciones se halla en proceso de crecimiento y que las profesiones vinculadas al diseño gráfico y la comunicación visual aún no están definidas.

Si observamos los dos gráficos siguientes podemos ver la ubicación del diseño gráfico en cada una de las dos estructuras. Mientras que en Europa se mantiene bajo una categoría igual o similar a la que se encontraba en la clasificación de las actividades económicas, Profesionales científicos e intelectuales, categoría cuyo nombre da cierta idea de que se trata de una profesión con cierta complejidad ya que se vincula directamente con la ciencia o con el intelecto, ergo con lo DISCIPLINAR, en España se vincula a la familia profesional de las Artes Gráficas, familia caracterizada por el trabajo manual o mecánico.

Resulta incongruente que en la Clasificación Nacional de Actividades Económicas las profesiones relacionadas con las artes gráficas estén ubicadas bajo la sección C Industria Manufacturera, lo que indica que son profesiones manuales, vinculadas con la producción y manipulación mecánica de productos y el diseño gráfico en la sección M Actividades Profesionales científicas y técnicas, sección que del mismo modo que en Europa (se encuentran en el mismo lugar e idéntico epígrafe) se vincula al diseñador gráfico con actividades de tipo intelectual y científico y no manual y

La situación en España és inconexa con la Europea a nivel de cualificación profesional  
 Las habilidades y competencias en España se definen a nivel cualitativo y en Europa a nivel cuantitativo.

productivo.

La siguiente situación provoca una paradoja en la que el diseño ocupa un lugar confuso y que deja entrever aún la falta de orden en la situación y la confusión que aún existe entorno a la profesión, ya que resulta incoherente ubicar a un mismo profesional en lugares tan diferentes en dos clasificaciones en que la funcionalidad debería ser la misma.

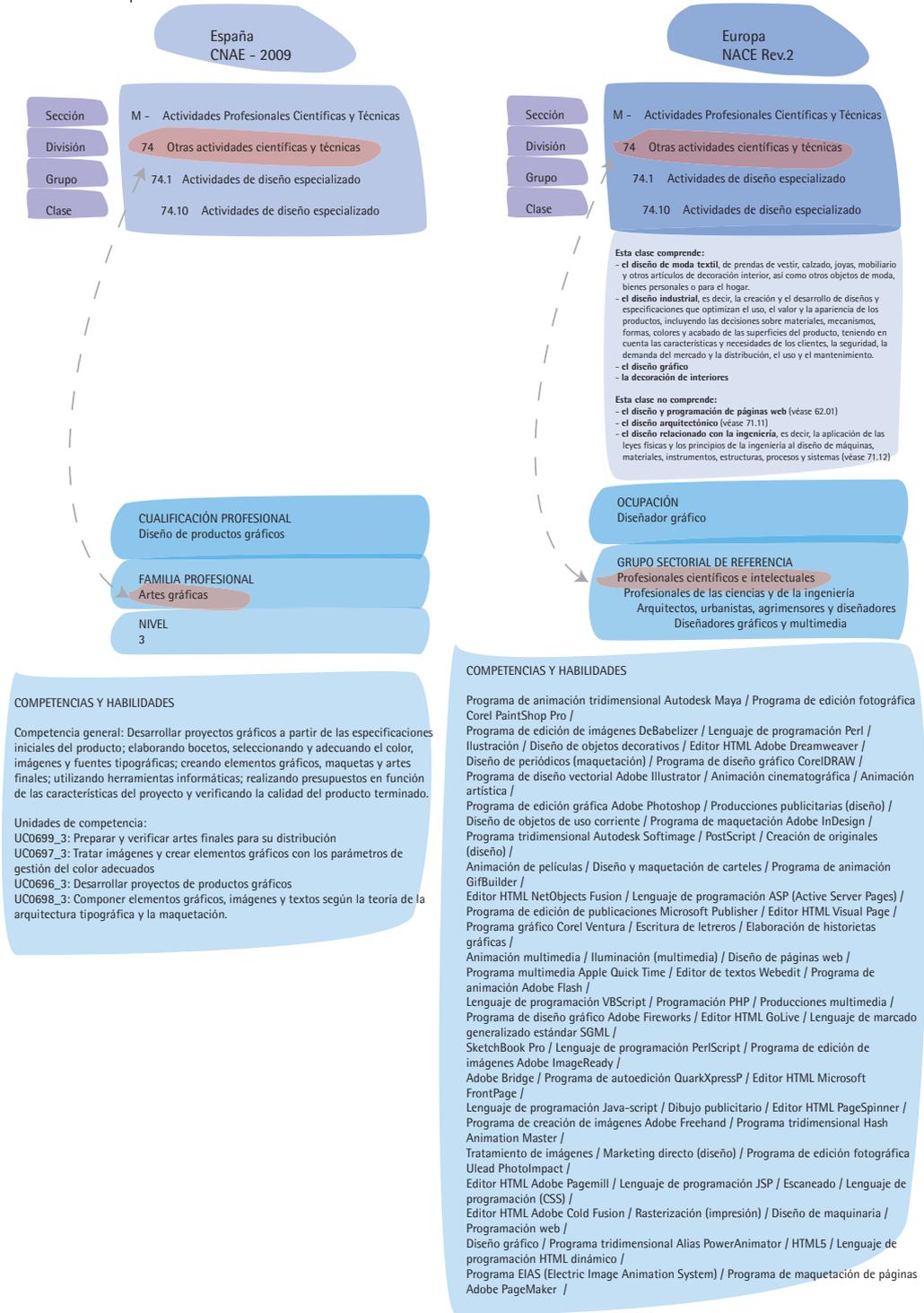


Fig. 33: Comparativa España – Europa a nivel CNAE y Cualificación Profesional. Elaboración propia

### 3. 2. 4 Estructuras empresariales

Para analizar el tipo de estructuras empresariales más comunes en el ámbito del diseño gráfico y la comunicación visual se plantea una encuesta directamente al sector. Se trata de un cuestionario cuantitativo que ofrece como resultado unos datos estadísticos que permiten ver hacia donde se dirigen las tendencias del mismo. Los datos que se muestran a continuación son fruto de un cuestionario *on-line* distribuido a través de la web del *Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya* a los profesionales asociados en 2011. Los resultados se basan sobre una muestra de 42 respuestas principalmente del ámbito catalán.

El tipo de organización más común dentro del sector del diseño gráfico y la comunicación visual es la figura del *Freelance*, aquel profesional que trabaja en el mercado de forma independiente y que a menudo se encarga de todas las fases del proyecto. Por debajo del diseñador independiente encontramos la figura del estudio de diseño. Entendemos estudio de diseño gráfico como aquella organización de profesionales de la comunicación visual y el diseño gráfico en la que trabajan de 2 a 9 personas. El siguiente modelo de organización dentro del sector es la agencia de diseño, organización con más de 10 trabajadores, de la cual no se ha obtenido ninguna respuesta y por lo tanto en lo que se refiere a estas conclusiones los resultados se referirán únicamente a profesionales *freelance* y a asalariados dentro de un estudio de diseño.

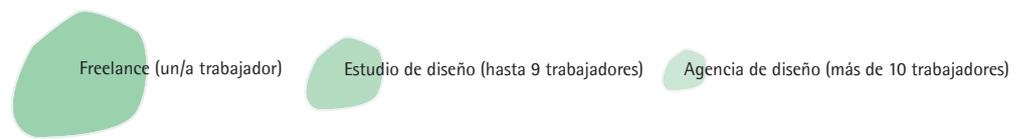


Fig. 34: Tipos de organizaciones más habituales en empresas de diseño. Fuente: *Qüestionari per a l'elaboració d'una guia orientativa de preus per a projectes i tasques*. Elaboración propia

Los datos muestran que el número máximo de trabajadores de los estudios es de 5, de 2 a 4 trabajadores es la cifra más habitual de trabajadores en un estudio de diseño.

La figura legal más común dentro de los encuestados es la del autónomo que trabaja de forma individual (26), la segunda (14) es la empresa propia y la última modalidad el asalariado. La hipótesis más pausable para entender este dato es que las encuestas han sido contestadas por los dueños de los estudios y no por los asalariados.



Fig. 35: Figura legal en la empresa (según sistema de cotización y remuneración). Fuente: *Qüestionari per a l'elaboració d'una guia orientativa de preus per a projectes i tasques*. Elaboración propia

Estos datos quedan corroborados por el estudio mencionado con anterioridad *Reflexió estratègica del sector serveis de disseny* realizado por el BCD, *Barcelona Centre de disseny*, y presentado en público en el *Centre d'Art Santa Mònica* el 9 de julio de 2015. De este estudio se extrae que la media de trabajadores en empresas del sector de diseño es de 4,3.

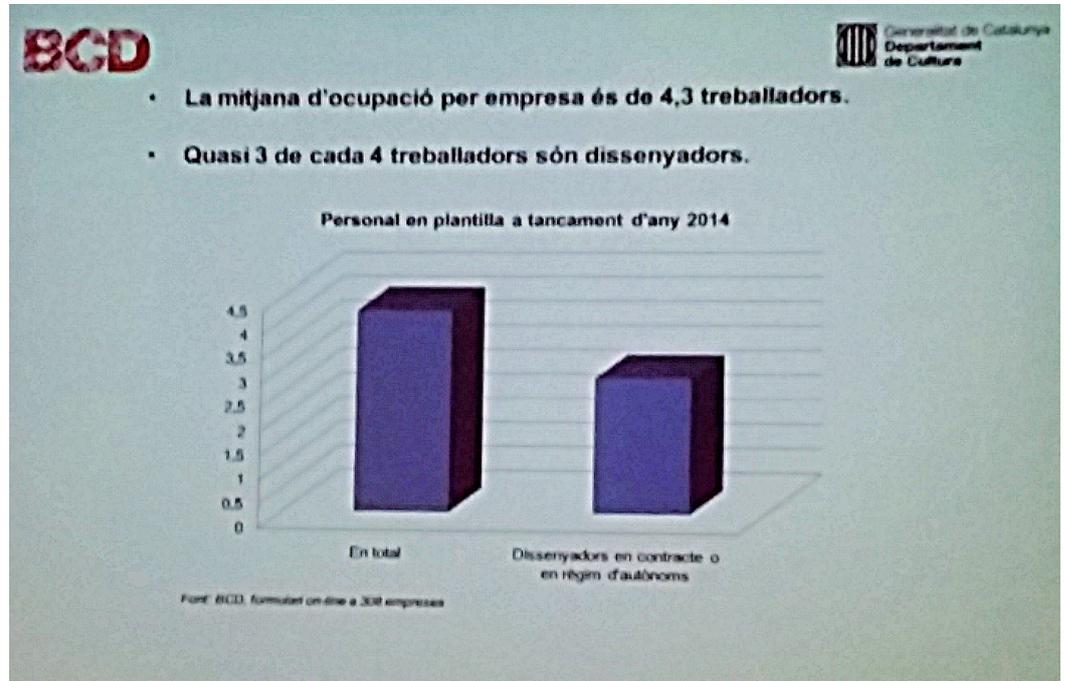


Fig. 36: Diapositiva presentación del estudio *Reflexió estratègica del sector serveis de disseny* donde se muestra el número de trabajadores medios en las empresas de diseño. Fuente: BCD

En lo referente a la forma jurídica de la empresas, dejando de lado a los autónomos de los que ya hemos hablado con anterioridad, la que domina el sector es la sociedad Unipersonal (24), en la que la figura de un único socio nos recuerda a la forma jurídica anterior, el autónomo. Por lo tanto deducimos que el sector del diseño es un sector individualista en lo que se refiere al ámbito empresarial. Otras figuras que también son presentes entre los encuestados son la de la sociedad limitada (6) donde los socios limitan su responsabilidad al capital aportado, la SCP(2), siglas que se corresponde a Sociedad Civil Particular y la sociedad comanditaria(1), con socios colectivos que participan de la gestión y responden de las deudas y socios comanditarios que no participan y solo responden con el capital aportado.



Fig. 37: Forma jurídica. Fuente: *Qüestionari per a l'elaboració d'una guia orientativa de preus per a projectes i tasques*. Elaboración propia

### 3. 3 El marco docente

Resulta relevante para esta investigación abordar el ámbito de la formación en diseño por dos motivos. El primero por que **la existencia de la misma constata una estructura de profesionales** del diseño en distintos niveles y con ello **un camino hacia la familia profesional propia** de la disciplina. El segundo motivo es por que esta **estructura de jerarquía por niveles educativos indica responsabilidades y competencias propias de cada uno**. Por lo tanto se establece como **marco estructural de la disciplina**. Este capítulo pretende analizarlo a nivel cualitativo para **detectar coincidencias y inferencias y poder proponer a partir de ahí una estructura ordenada y clarificada para la estratificación disciplinar** y también pretende analizarlo a **nivel cuantitativo y geográfico para ver las zonas nacionales de mayor incidencia de la profesión**.

Este apartado se aborda desde dos vertientes, la primera de ellas **establecer un gráfico vertical de formación oficial existente** en diseño en nuestro país desde su nivel más bajo hasta su nivel más alto y ver, por tanto, que posibilidades formativas y desde que niveles se puede acceder a una formación específica de esta rama. Todo ello con la intención de comprobar la existencia de una "carrera profesional" del diseño, entendiendo por carrera profesional la posibilidad de formación de un profesional desde el nivel más bajo de formación, que correspondería a un ciclo formativo de grado medio (formación que sigue a la Educación Secundaria Obligatoria) hasta el nivel más alto, que correspondería a un programa de doctorado, lo que justificaría por otro lado, la reivindicación de existencia de una familia profesional propia. El hecho de existir formación en diseño en distintos niveles de responsabilidad y tareas implicaría la existencia de una estructura que defendería la hipótesis de lo disciplinar del diseño gráfico desde una visión educativa/formativa, el cruce de esta realidad con la realidad profesional ofrece la posibilidad de casar ambas realidades para generar y fomentar las bases disciplinares de forma ordenada, jerarquizada y clara. La segunda vertiente pretende **analizar la existencia de la formación de diseño en España y elaborar con ello un mapa de diseño** que permita conocerlo, y por un lado justificar la presencia del mismo y por otro hacer una valoración geográfica de las zonas de máxima incidencia de esta profesión.

#### 3. 3. 1 Oferta formativa en España. Marco docente nacional

La oferta formativa en diseño está enmarcada dentro del marco formativo nacional. Se introduce el marco formativo nacional con una intención contextualizadora.

Para establecer un gráfico de la oferta formativa en España se han revisado las páginas web del Ministerio de Educación en referencia a la formación postobligatoria desde su nivel más bajo, para aquellos alumnos que no han acabado la Educación Secundaria Obligatoria, con la posibilidad de continuar su formación desde los Programas de Garantía Social, o los nuevos Ciclos Formativos de FP básica, según la LOMCE, pasando por los Ciclos Formativos de Grado Medio para alumnos que han superado la Educación Secundaria Obligatoria y optan por una vía de formación que tiende hacia la profesionalización y no hacia la formación teórica que ofrece el Bachillerato, llegando a los Ciclos formativos de Grado Superior, continuación de los de Grado Medio, confluyendo después en el Grado y posteriormente en formación superior especializada como la que ofrecen los postgrados,

másters y doctorados. Es el Gobierno el que a través del Ministerio de Educación y Universidades dicta la estructura madre de la formación y por ello se recurre a la fuente principal para la creación del gráfico.

Para comprender como es la estructura formativa en el campo del diseño cabe primero dedicar un tiempo a analizar la estructura formativa completa en España para poder ubicar de forma correcta edades a las que una persona puede comenzar sus estudios profesionalizadores, la vía más rápida a nivel de edad para acceder a unos estudios específicos de diseño o su formación teórico-disciplinar vía bachillerato.

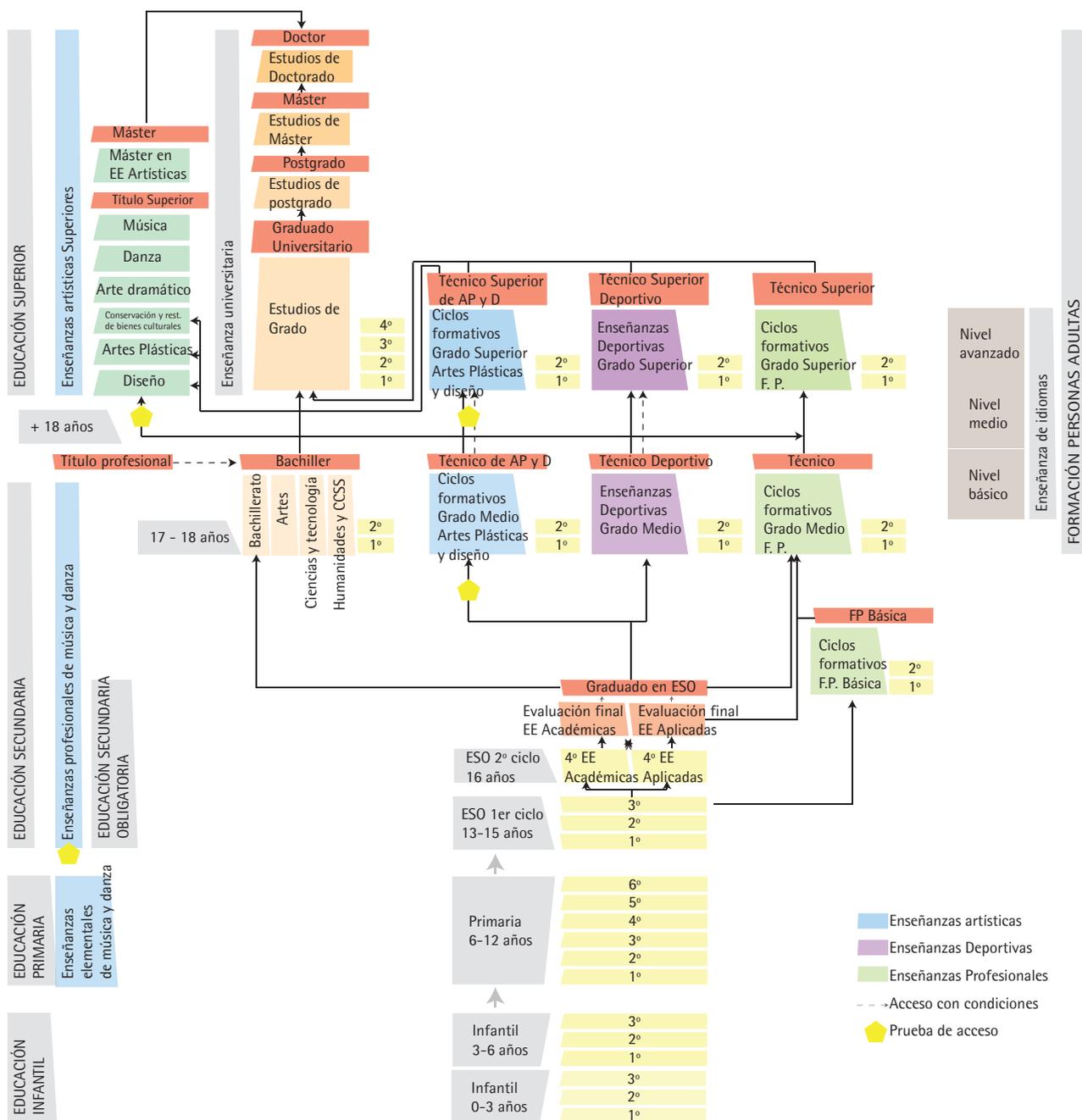


Fig. 38: Sistema educativo español LOMCE. Fuente: Ministerio de Educación Cultura y Deporte. Elaboración propia

En el gráfico anterior podemos observar como la educación en España se divide en 4 grandes etapas (columna izquierda de color gris). La Educación infantil, con una duración de 6 años y que sólo es obligatoria en sus 3 últimos; 6 años más de educación Primaria Obligatoria y 4 años más de Educación Secundaria Obligatoria. La etapa de educación secundaria concluye con 2 años más ya sean de bachillerato o de Ciclo formativo de grado medio. A la Edad de 18 años da inicio la última gran etapa formativa: la Educación Superior.

El punto clave para un español que decide dedicar su vida profesional al campo del diseño gráfico se le presenta a la edad de 16. En este momento, es cuando debe decidir como va a ser futura formación en diseño. El sistema educativo ofrece dos vías muy diferenciadas en cuanto a titulaciones y tipo de aprendizaje. Por una lado está la vía profesionalizadora, donde el alumno entra de forma directa a aprender un oficio o profesión, entendiendo oficio como conjunto de habilidades técnicas que permiten el desarrollo de unas tareas mecánicas en un campo concreto. Por otro lado el sistema ofrece una vía más ligada a la teoría a través de los estudios de bachillerato donde el alumno recibe una formación más ligada a disciplinas afines al diseño que a los procedimientos prácticos que permiten llevar a cabo el ejercicio profesional.

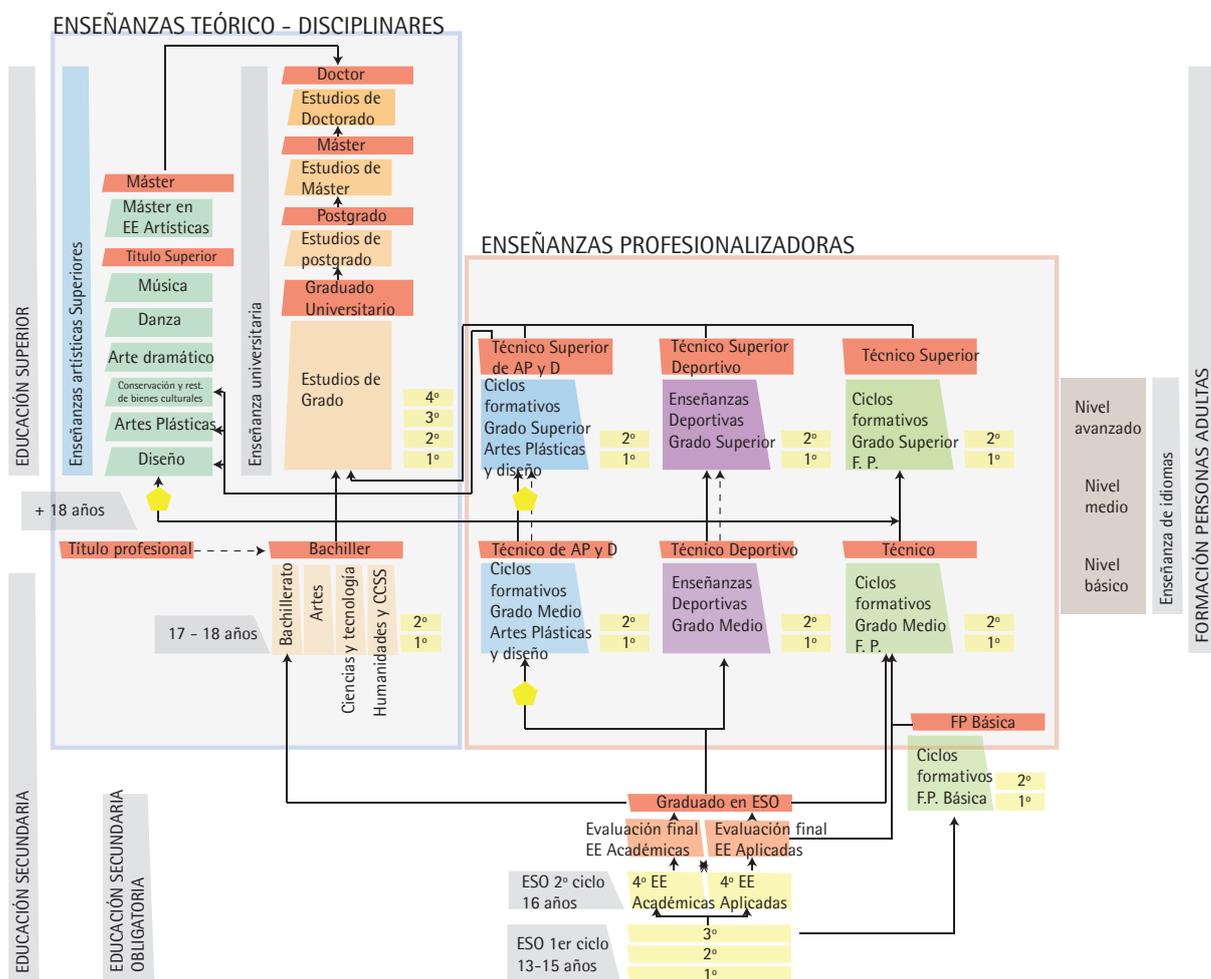


Fig. 39: Dos vías formativas distintas para la formación en diseño. Fuente: Ministerio de Educación Cultura y Deporte. Elaboración propia

Las enseñanzas profesionalizadoras permiten acceder a una formación en 2 niveles, el nivel más bajo de ellos el Ciclo Formativo de Grado Medio, (Técnico / Asistente) que da acceso a través de una prueba común y una específica a los estudios de Grado Superior (Técnico Superior). Como bien dice su nombre ambos ciclos forman a técnicos especialistas en los procedimientos o recursos propios del oficio de diseñador.<sup>177</sup> Este tipo de enseñanza se ofrece desde tres lugares distintos: la Formación Profesional, las Enseñanzas Deportivas y las Artes Plásticas y el Diseño, las dos últimas recogidas bajo un ente superior llamado "Enseñanzas de régimen especial". Esto ya resulta paradójico puesto que de entrada y a nivel de nomenclatura el diseño no se está entendiendo como una profesión, puesto que se ubica en "enseñanzas de régimen especial" y dentro de ellas en Artes plásticas y Diseño. Si bien es cierto que la relación entre arte y diseño es una polémica que viene de lejos, como se plantea Anna Calvera en el libro que coordina *Arte ¿? Diseño*<sup>178</sup> no se debería de dudar de su existencia como profesión. En todo caso el lugar que ocupa a nivel formativo está ligado a las disciplinas artísticas. Mientras que a nivel económico lo está a las profesiones vinculadas a la disciplina proyectual<sup>179</sup> y a nivel de cualificación profesional lo está con las Artes Gráficas.<sup>180</sup> Lo que evidencia una falta de criterio, coherencia y orden en lo que refiere a la organización del diseño. En este punto hay que evidenciar la necesidad de ubicar a cada qué donde le corresponde.

Las enseñanzas teórico – disciplinares empiezan con el bachillerato donde se puede escoger entre sus diferentes líneas: arte, ciencia y tecnología y humanidades y ciencias sociales. El principal objetivo de esta opción es el acceso a la Universidad, o a los estudios Superiores de Arte y Diseño, aún y así también desde este punto se puede optar por acceder a una opción profesionalizadora a través de un Ciclo Formativo de Grado Superior.

Tanto la formación universitaria como la formación superior en arte y diseño ofrecen una enseñanza multidisciplinar que prepara al profesional en distintas disciplinas que están directamente relacionadas con su ejercicio profesional y que van a permitir su formación a nivel transdisciplinar. Los niveles postuniversitarios, postgrado y máster especializan al profesional en un campo concreto que le permite ejercer su profesión de una manera más específica en un campo del diseño concreto. Por último, el último nivel formativo, el doctorado, ofrece al profesional formación en el campo de la investigación disciplinar.

<sup>177</sup> técnico, ca.

(Del lat. *technicus*, y este del gr. τεχνικός, de τέχνη, arte).

1. adj. Perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes.
2. adj. Dicho de una palabra o de una expresión: Empleada exclusivamente, y con sentido distinto del vulgar, en el lenguaje propio de un arte, ciencia, oficio, etc.
3. m. y f. Persona que posee los conocimientos especiales de una ciencia o arte.
4. m. Méx. Miembro del cuerpo de Policía.
5. f. Conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte.
6. f. Pericia o habilidad para usar de esos procedimientos y recursos.
7. f. Habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo.

<sup>178</sup> CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003.

<sup>179</sup> Ver capítulo 3. 2 El Marco Legal, Subcapítulo 3. 2. 1 Definición CNAE, página 107.

<sup>180</sup> Ver capítulo 3. 2 El Marco Legal Subcapítulo 3. 2. 2 Definición familia profesional cualificación profesional, página 112.

### 3. 3. 2 Oferta formativa en diseño. Centros formativos

Con la intención de comprobar la hipótesis de que la formación en diseño existe en España y para definir el grado de incidencia en las diferentes zonas geográficas del mismo se ha elaborado una base de datos que recoge la oferta formativa en diseño<sup>181</sup>. La base de datos se adjunta como anexo documental digital de esta tesis y es consultable. Con ella obtenemos datos que permiten cuantificar la presencia de oferta formativa en diseño.

Para la elaboración de la misma se ha partido de un exhaustivo proceso de documentación vía Internet, pasando por cada una de las Comunidades Autónomas y estableciendo búsquedas ordenadas y jerárquicas de palabras clave como: educación, formación, estudiar, diseño, ciclos formativos de grado medio, ciclos formativos de grado superior, grado en diseño, etc.

Se contabilizan 169 centros docentes donde se ofrecen estudios vinculados al diseño gráfico ya sean oficiales o no y descartando aquellos puramente instrumentales de formación en programas o herramientas informáticas.

Distribuidos por comunidades autónomas podemos ver el número de centros en el siguiente mapa:



Fig. 40: Mapa de los centros educativos repartidos por comunidades autónomas. Elaboración propia

<sup>181</sup> Ver anexo 7. 7 Base datos centros docentes.

La comunidad autónoma con más escuelas que ofrecen formación en diseño es Cataluña con una diferencia muy notoria respecto al resto, a pesar de esta diferencia por toda la península vemos que hay escuelas ofertando estudios de diseño y ello contribuye a afirmar que el diseño es una profesión existente y que debe ser ya reconocida en la medida que le corresponde.

### 3. 3. 3 Análisis de la oferta formativa en diseño

Una vez cuantificada la oferta formativa en diseño se procede a un análisis cualitativo de los datos clasificando y analizando la oferta. De esta clasificación se busca extraer el tipo de estudios que se ofertan para con ello analizar la estructura formativa y extraer de ella estratos de responsabilidad, de tareas y jerarquías laborales que definan como son los futuros profesionales del sector. Los datos extraídos deberían ser un espejo de lo que se espera desde la teoría que sea la práctica. Este estudio pretende estudiar el cruce de estas dos realidades y proponer vías de orden y mejora estructural para fortalecer la disciplina.

En 2001 el profesor Morales Diéguez, docente de la Escuela de Arte de Oviedo ya afirma que "la oferta de enseñanza es muy variada y muy confusa, todos dan "diseño gráfico" pero la orientación, calidad y duración de los estudios es muy diferente, yendo desde los pocos meses de alguna academia probada o los cursos de inserción laboral, hasta los cuatro y cinco años de los estudios universitarios que ofrecen tanto centros públicos como centros privados."<sup>182</sup> Del mismo modo Vega, profesor de la Universidad Complutense de Madrid en la misma revista también presentaba un panorama crítico sobre la enseñanza disciplinar:

"Aunque cueste creerlo la enseñanza del diseño en España es un asunto sin resolver a pesar del tiempo transcurrido desde que se tomaron las primeras decisiones para ordenar su ubicación en el sistema educativo. [...] Como consecuencia de éste y otros factores, entre los que cabe asimismo destacar la estructura empresarial del país, el diseño carece de la necesaria ubicación social; sigue siendo una actividad difícilmente definible, considerada como frívola y superflua, e innecesaria cuando no problemática, para el desarrollo de la actividad productiva"<sup>183</sup>

La oferta formativa específica de diseño en 2015 en España no dista mucho de lo que describían Morales Diéguez y Vega en 2001 es amplia, confusa y en ocasiones reiterada como se observa en el siguiente gráfico:

---

182 MORALES DIÉGUEZ, R.; Aprender diseño gráfico. Revista Visual nº 92; 40-49 Cita extraída de MAZZEO (2014); 103.

183 VEGA, E.; Una última oportunidad para la enseñanza del diseño. Revista Visual nº 92; 40-49 Cita extraída de MAZZEO (2014);103.

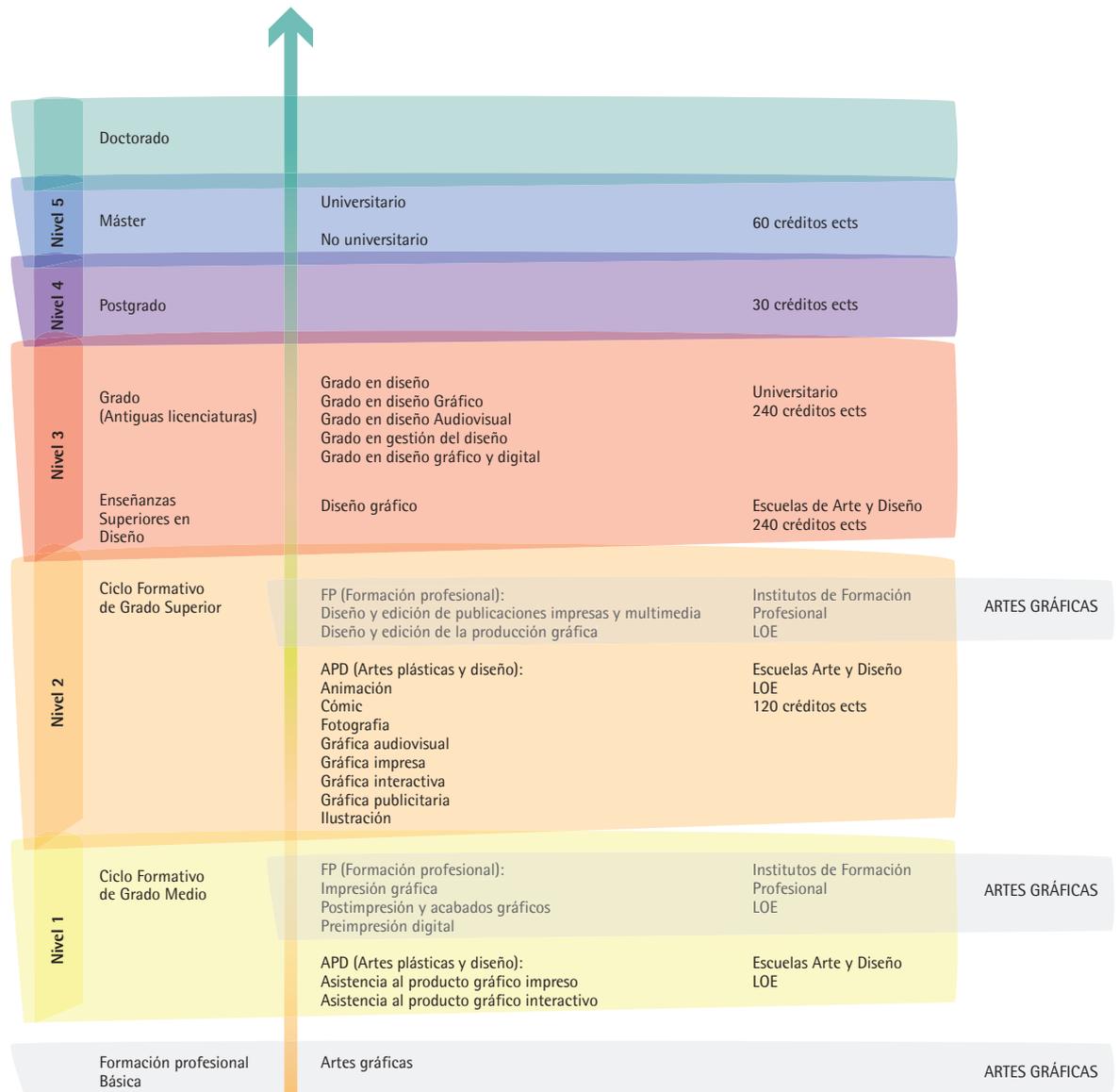


Fig. 41: Gráfico de la oferta de formación en diseño en España a Febrero de 2015. Elaboración propia

A través del gráfico se observan distintas paradojas que se analizan a continuación diferenciando la formación profesionalizadora de la formación teórico-disciplinar:

### 3. 3. 3. 1 Formación Profesionalizadora

1. En la formación profesionalizadora, los tres niveles inferiores del gráfico, se da una aparente duplicidad de estudios, no tan evidente en Grado Medio pero sí de forma mayor en Grado Superior. Si analizamos la oferta formativa descubrimos que hay oferta desde la formación de régimen especial,

Artes Plásticas y Diseño y desde la Formación Profesional. No es de extrañar esta doble existencia teniendo en cuenta los problemas de ubicación del diseño a lo largo de su historia y los dos aparentes orígenes del mismo: los pintores cartelistas (arte) o los tipógrafos impresores (artes gráficas). Los títulos de Artes Plásticas y Diseño van más encaminados a la adquisición de habilidades técnicas vinculadas a los procesos de proyectación y en cambio los ciclos formativos de la Formación Profesional van más encaminados a los procesos de acabado. En Grado medio es muy clara la diferencia puesto que todos los ciclos de FP llevan la palabra impresión o pre-impresión como inicio del título. Por lo tanto hace referencia clara al proceso de producción de los productos creados por los diseñadores y no al diseño en sí. La confusión viene dada en los Ciclos Formativos de Grado Superior cuando aparecen los ciclos encabezados por la palabra Diseño: Diseño y edición de publicaciones impresas y multimedia y Diseño y edición de la producción gráfica. Dentro de la disciplina es reconocido, tal y como indica Anna Calvera, el "mal uso que se hace en público de la palabra Diseño y como su sentido se va confundiendo cada vez más a medida que su empleo es más indiscriminado"<sup>184</sup>. Si las artes gráficas se ocupan de los procesos de producción no se debería emplear la palabra diseño puesto que se refiere a un proceso previo, y si desde las artes gráficas se deben tomar también responsabilidades de diseño nos encontraríamos ante un solapamiento de estudios sin aparente coordinación.

Para comprobar cual es la situación se analiza el Real Decreto de los distintos ciclos con el objetivo de establecer las similitudes y diferencias. Los cuadros inferiores comparan el apartado del currículum de los ciclos que hace referencia a la ocupación o puesto de trabajo que podrá ocupar una persona formada bajo ese plan de estudios:

### 3. 3. 3. 1. 1 Formación profesional básica

1. Real Decreto 356/2014, de 16 de mayo

TÍTULO PROFESIONAL BÁSICO EN ARTES GRÁFICAS (F.P. LOE) <sup>1</sup>
- Operario de reprografía.
- Operario de acabados de reprografía.
- Auxiliar técnico de máquinas y equipos de producción gráfica.
- Auxiliar de taller en industrias gráficas.
- Ayudante de máquinas y equipos de producción gráfica.
- Auxiliar de máquinas y equipos de producción gráfica.
- Operario de manipulados de papel, cartón y otros materiales.
- Operario de oficios auxiliares de papel, cartón y otros materiales.
- Manipulador de productos de gigantografía.
- Peón de la industria gráfica.

Tabla 2: Tabla de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo. Fuente: real Decreto 356/2014, de

184 CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003.

16 de mayo. Elaboración propia

En el nivel de Formación profesional básica no existe duplicidad entre la formación que ofrece la FP y las Artes Plásticas y Diseño, puesto que solo existe un ciclo. Queda, por los puestos profesionales que ocuparan las personas que se obtengan esa titulación, claro que no es un ciclo vinculado al diseño entendido como disciplina proyectual sino que es un ciclo que forma a las personas que van a operar en la fase de producción de los productos en el taller de impresión, por lo tanto podemos concluir que se trata un ciclo de artes gráficas donde el diseño no interviene en absoluto.

### 3. 3. 3. 1. 2 Ciclos formativos de grado medio

TÉCNICO EN IMPRESIÓN GRÁFICA <sup>2</sup> (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN PRE-IMPRESIÓN DIGITAL <sup>3</sup> (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN POSTIMPRESIÓN Y ACABADOS GRÁFICOS <sup>4</sup> (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO IMPRESO <sup>5</sup> (APyD LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO <sup>6</sup> (APyD LOE GRADO MEDIO)
- Operador de máquinas de offset en general.	- Técnico en pre-impresión.	- Encuadernador/a industrial.	- Tratamiento informático, composición y preparación de textos para impresión.	- Tratamiento informático, composición y preparación de textos, imágenes y otros elementos para la edición web y multimedia.
- Maquinista de impresión offset.	- Técnico en tratamiento de textos.	- Técnico/a en guillotinado.	- Tratamiento informático y preparación de imágenes para impresión.	- Producción y tratamiento de elementos multimedia.
- Técnico de impresión offset.	- Técnico en tratamiento de imágenes.	- Técnico/a plegador.	- Separación de colores.	- Técnico en programas de edición web.
- Montador de planchas de flexografía.	- Maquetador/compaginador digital.	- Técnico/a en plegadora-engomadora.	- Preparación de originales para reproducción y marcado para impresión.	- Interpretación de proyectos de comunicación interactiva y realización de sus elementos gráficos.

2. Real Decreto 1590/2011, de 4 de noviembre

4. Real Decreto 1683/2011, de 18 de noviembre

5. Real Decreto 1436/2012, de 11 de octubre

6. Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre

TÉCNICO EN IMPRESIÓN GRÁFICA <sup>2</sup> (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN PRE-IMPRESIÓN DIGITAL <sup>3</sup> (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN POSTIMPRESIÓN Y ACABADOS GRÁFICOS <sup>4</sup> (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO IMPRESO <sup>5</sup> (APyD LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO <sup>6</sup> (APyD LOE GRADO MEDIO)
- Conductor de máquina de impresión flexográfica.	- <u>Técnico en publicaciones electrónicas/multimedia.</u>	- Técnico/a en alzadora.	- <u>Técnico en maquetación y edición.</u>	- <u>Obtener, corregir y realizar el tratamiento de elementos multimedia para sitios web y productos gráficos interactivos de diversa índole.</u>
- Operador de máquina de huecograbado.	- Preparador de archivos digitales.	- Técnico/a en coseadora de pliegos.	- <u>Interpretación de proyectos de diseño gráfico publicitario, editorial y/o de identidad y realización de sus elementos gráficos.</u>	
- Operador de máquina flexográfica.	- Escanista / especialista de color.	- Encuadernador/a en rústica y tapa dura.	- <u>Interpretación de bocetos y realización de originales.</u>	
- Impresor digital.	- Técnico en imposición digital.	- Encuadernador/a en grapa o alambre.	- <u>Obtener, corregir y realizar el tratamiento y composición de textos e imágenes para productos gráficos de diversa índole.</u>	
- Técnico en impresión digital.	- Operador de equipos de filmación de ordenador a plancha ( <i>computer to plate-CTP</i> ).	- Impresor/a flexográfico.		
- Técnico de impresión serigráfica.	- Operador de equipos de filmación de ordenador a pantalla ( <i>computer to screen-CTS</i> ).	- Técnico/a en confección de tapas de encuadernación.		
- Impresor de serigrafía.		- Técnico/a en estampación de tapas.		

TÉCNICO EN IMPRESIÓN GRÁFICA <sup>2</sup> (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN PRE-IMPRESIÓN DIGITAL <sup>3</sup> (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN POSTIMPRESIÓN Y ACABADOS GRÁFICOS <sup>4</sup> (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO IMPRESO <sup>5</sup> (APyD LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO <sup>6</sup> (APyD LOE GRADO MEDIO)
		- Técnico/a en packaging.		
		- Técnico/a en acabados gráficos.		
		- Técnico/a en elaboración de envases y embalajes.		
		- Técnico/a en troquelado.		

Tabla 3: Tabla comparativa de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo de Grado Medio. Fuente Reales Decretos. Elaboración propia

En el caso de los Ciclos formativos de Grado Medio aunque aparentemente y por su nomenclatura los tres que ofrece la FP son ciclos técnicos vinculados a las Artes Gráficas podemos observar dos perfiles profesionales que aparecen subrayados que se parecen en exceso a perfiles o tareas que se dan en los ciclos de Artes Plásticas y Diseño. Estos dos perfiles son Maquetador / compaginador digital y Técnico en publicaciones electrónicas / multimedia. A parte de asemejarse a Técnico en maquetación y edición el primero y Producción y tratamiento de elementos multimedia el segundo resulta sorprendente que en un ciclo de la familia de las Artes Gráficas<sup>185</sup> aparezcan perfiles que se vinculen a las publicaciones electrónicas, que no tienen nada que ver con la impresión ni con el sector, que ofrece productos analógicos, sino que se encuentran más cerca de familias profesionales como la informática.<sup>186</sup> Los medios de salida y los procesos de acabado son totalmente diferentes entre una publicación digital y una publicación impresa, luego no parece lógico que se forme a los profesionales desde el mismo lugar.

Por otro lado cabe destacar una diferencia esencial entre los currículums de FP y de APyD. Mientras que en los ciclos de FP en este punto se recogen perfiles profesionales con nomenclaturas claras y diferenciadas en APyD se mezclan perfiles profesionales con tareas, lo que categóricamente no parece lógico y pone en evidencia una falta de jerarquía y de vocabulario específico que marque

<sup>185</sup> Entendiendo Artes Gráficas como el conjunto de actividades relacionadas con la impresión y edición de libros, láminas y otros impresos.

<sup>186</sup> Ver gráfico de Perfiles profesionales próximos y lejanos, página 217 y anexo 7. 19 Gráfico perfiles propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual.

las diferencias entre los perfiles profesionales del sector. Esta ausencia de nomenclatura específica y asentada vinculada a tareas concretas contribuye a fomentar la idea del diseñador como un profesional único que se encarga de todas las fases del proceso y que lo resuelve de principio a fin, la visión difusa del diseñador "hombre orquesta" que todo hace y para todo vale.

### 3. 3. 3. 1. 3 Ciclos formativos de grado superior

- 7. Real Decreto 174/2013, de 8 de marzo
- 8. Real Decreto 175/2013, de 8 de marzo
- 9. Real Decreto 1430/2012, de 11 de octubre
- 10. Real Decreto 1429/2012, de 11 de octubre
- 11. Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre
- 12. Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre

TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y EDICIÓN DE PUBLICACIONES IMPRESAS Y MULTIMEDIA <sup>7</sup> (F.P. LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA <sup>8</sup> (F.P. LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA AUDIOVISUAL <sup>9</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA IMPRESA <sup>10</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA INTERACTIVA <sup>11</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA PUBLICITARIA <sup>12</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)
- <u>Diseñador gráfico.</u>	- <u>Diseñador gráfico.</u>	- Realización de producción y postproducción audiovisual orientada a diversos formatos de distribución y medios técnicos: cine, televisión, páginas Web, multimedia, videojuegos, teléfono móvil y otros soportes, empleando el software estándar de la industria.	- Realización de productos gráficos impresos de empresas e instituciones y seguimiento y control de calidad en la industria gráfica.	- Realización de productos interactivos mediante instrumentos y metodologías web y multimedia, para diferentes objetivos comunicativos requeridos por empresas o instituciones.	- Realización de productos gráficos publicitarios de empresas e instituciones y seguimiento y control de calidad en la industria gráfica.
- <u>Diseñador de publicaciones multimedia.</u>	- Técnico en pre-impresión.	- Diseño y composición de escenarios reales y virtuales e iluminación de la escena.	- Realización de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje: Vallas, expositores, carteles, folletos, anuncios, <i>merchandising</i> , etc. y sus elementos asociados.	- Diseño y desarrollo Web.	- Realización de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje: vallas, expositores, carteles, folletos, anuncios, <i>merchandising</i> , etc. y sus elementos asociados.

TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y EDICIÓN DE PUBLICACIONES IMPRESAS Y MULTIMEDIA <sup>7</sup> (F.P. LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA <sup>8</sup> (F.P. LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA AUDIOVISUAL <sup>9</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA IMPRESA <sup>10</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA INTERACTIVA <sup>11</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA PUBLICITARIA <sup>12</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)
- <u>Diseñador de envases y embalajes.</u>	- Técnico en impresión.	- Selección musical y sonorización de la pieza audiovisual.	- <u>Director de arte.</u>	- Dominio de las herramientas de creación, programación y gestión en entornos gráficos y multimedia.	- Realización de la preparación de artes finales para su correcta impresión, selección de soportes y acabados, análisis de pruebas de pre-impresión, control de calidad, postproducción.
- Técnico en producción editorial.	- Técnico de encuadernación industrial.	- Realización audiovisual de gráfica corporativa para canales de televisión, programas, mensajes institucionales, productos, servicios, etc.	- <u>Creativo.</u>	- Creación y producción de contenidos interactivos, accesibilidad, usabilidad y diseño de interfaces.	- <u>Director de arte.</u>
- Asistente a la edición.	- Técnico en procesos de transformados de papel, cartón y otros soportes gráficos.	- Diseño de la representación gráfica de la información para medios audiovisuales.	- <u>Coordinador de realización.</u>	- Colaboración especialista en realización multimedia en equipos multidisciplinares.	- <u>Creativo.</u>
- Técnico en pre-impresión.	- Verificador de productos acabados de papel y cartón.	- Rotulación audiovisual.	- Grafista experto en la selección y uso de recursos tipográficos para diferentes aplicaciones.	- <u>Gestión de proyectos multimedia en equipo multidisciplinar.</u>	- <u>Coordinador de realización.</u>

TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y EDICIÓN DE PUBLICACIONES IMPRESAS Y MULTIMEDIA <sup>7</sup> (F.P. LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA <sup>8</sup> (F.P. LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA AUDIOVISUAL <sup>9</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA IMPRESA <sup>10</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA INTERACTIVA <sup>11</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA PUBLICITARIA <sup>12</sup> (APyD LOE GRADO SUPERIOR)
- Técnico en gestión de producción gráfica.	- Técnico en gestión de color en industrias gráficas.	- Postproducción digital.	- Realización de artes finales para su correcta impresión, selección de soportes y acabados, análisis de pruebas de pre-impresión, control de calidad, postproducción.		- Grafista experto en la selección y uso de recursos tipográficos, caligráficos y rotulación manual para diferentes aplicaciones.
- Técnico en desarrollo y publicación de productos multimedia.	- Ayudante de producción en industrias gráficas.	- Colaboración especialista en realización audiovisual en equipos multidisciplinares.	- Colaborador gráfico en equipos multidisciplinares.		- Colaborador gráfico en equipos publicitarios multidisciplinares.
- Técnico en comercialización de productos gráficos y multimedia.	- Presupuestador de industrias gráficas.				
	- Técnico de oficina técnica en industrias gráficas.				

Tabla 4: Tabla comparativa de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo de Grado Superior. <sup>187</sup>  
Fuente: reales Decretos correspondientes. Elaboración propia

En el grado superior se observan de nuevo paradojas referentes a las nomenclaturas usadas y al caos jerárquico que empieza a hacerse evidente en el ámbito formativo. Desde la FP el ciclo de gra-

<sup>187</sup> En Grado Superior sólo se comparan aquellos ciclos que llevan por inicio de su título la palabra "Gráfica" ya que los ciclos de ilustración, fotografía, animación y cómic hacen referencia no a la formación en diseño gráfico sino a la formación en técnicas o procedimientos propios de la disciplina que el diseño gráfico usa como herramientas comunicativas.

## EQUIPARACIÓN EN UN MISMO PERFIL DE FUNCIONES:

1. de asistencia
2. técnicas
3. proyectuales

do superior de Edición de publicaciones impresas y multimedia se forma a diseñadores<sup>188</sup> gráficos, diseñadores de envase y embalaje y diseñadores de productos multimedia, al mismo tiempo que a técnicos<sup>189</sup> y asistentes<sup>190</sup>. Con este título se equiparan funciones proyectuales a funciones técnicas y a funciones de mera asistencia. Los niveles de responsabilidad se mezclan y se da una visión confusa de los puestos que puede ocupar un Técnico Superior en Edición de publicaciones impresas y multimedia, tanto a nivel de responsabilidad como de competencias profesionales. Por otro lado cabe recordar también, como se ha dicho en el apartado anterior, que resulta también paradójico de

**188** diseñador, ra. (RAE)

1. m. y f. Persona que diseña.

diseñar.

(Del it. *disegnare*).

1. tr. Hacer un diseño.

diseño.

(Del it. *disegno*).

1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.

2. m. Proyecto, plan. Diseño urbanístico

3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial

4. m. Forma de cada uno de estos objetos. El diseño de esta silla es de inspiración modernista

5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo.

6. m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

**189** técnico, ca. (RAE)

(Del lat. *technicus*, y este del gr. *τεχνικός*, de *τέχνη*, arte).

1. adj. Perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes.

2. adj. Dicho de una palabra o de una expresión: Empleada exclusivamente, y con sentido distinto del vulgar, en el lenguaje propio de un arte, ciencia, oficio, etc.

3. m. y f. Persona que posee los conocimientos especiales de una ciencia o arte.

4. m. Méx. Miembro del cuerpo de Policía.

5. f. Conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte.

6. f. Pericia o habilidad para usar de esos procedimientos y recursos.

7. f. Habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo.

**190** asistente. (RAE)

(Del lat. *assistens*, -entis, del ant. part. act. de asistir).

1. adj. Que asiste (|| cuida enfermos). Personal asistente.

2. adj. Que asiste (|| concurre).

3. adj. Que asiste (|| está presente).

4. com. Persona que, en cualquier oficio o función, realiza labores de asistencia.

nuevo vincular lo multimedia con las Artes Gráficas cuando los procedimientos están mucho más cercanos a la informática y a las nuevas tecnologías que al mundo de la impresión tradicional.<sup>191</sup> Por lo que respecta al segundo ciclo de FP analizado, Técnico Superior en Diseño y Gestión de la Producción Gráfica se puede observar que se produce la misma mezcla de perfiles profesionales que no son equiparables en funciones y en responsabilidades: técnico, ayudante, diseñador. Sería lógico que cada uno de ellos ocupara un lugar concreto dentro del proceso y que ese lugar fuera equivalente a sus estudios.

Se hace evidente si comparamos grado medio con grado superior de FP (tabla siguiente) que hay perfiles repetidos como el técnico en pre-impresión y que por lo tanto se forma a profesionales iguales desde ciclos formativos de distinto nivel, lo que muestra un desajuste del sistema respecto con la realidad y una falta de coordinación entre la redacción del plan de estudios de ambos.

Se produce una unificación de responsabilidades en un único perfil

Por otro lado se observa que se establece un crecimiento de responsabilidad lógico, desde operaciones puramente mecánicas y de procesos en los grados medios a operaciones de gestión y coordinación de esos procesos mecánicos en el grado superior (ejemplo GM Montador de planchas de flexografía, Operador de máquina flexográfica, Conductor de máquina de impresión flexográfica y GS Técnico en gestión de producción gráfica, técnico en comercialización de productos gráficos multimedia); pero que a su vez plantea perfiles profesionales de un nivel muy superior dando un salto de gran distancia entre los procesos puramente mecánicos de impresión de los productos gráficos a la creación de los mismos. Resulta contradictorio que se sitúe al mismo nivel formativo la coordinación de procesos productivos mecánicos que la proyectación de los productos gráficos (que se producen mediante esos mismos procesos productivos). No resulta lógico que la persona que gestiona la entrada a máquinas de la producción de un libro sea la misma persona que ha diseñado el libro, del mismo modo que no es lógico que la persona que diseña el libro sea la misma que lo escribe. Sería como si en arquitectura comparásemos al arquitecto con el coordinador de obra o obrero de la construcción. Por lo tanto no se deberían de formar desde el mismo lugar perfiles formativos con responsabilidades, cargos y tareas tan dispares. Se tiende a la unificación de responsabilidades en un único perfil.

---

191 Ver gráfico de Perfiles profesionales próximos y lejanos, página 217 y anexo 7. 19 Gráfico perfiles propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual.

Existe duplicación de perfiles en niveles formativos diferentes

TÉCNICO EN IMPRESIÓN GRÁFICA (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN PREIMPRESIÓN DIGITAL (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN POSTIMPRESIÓN Y ACABADOS GRÁFICOS (F.P. LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y EDICIÓN DE PUBLICACIONES IMPRESAS Y MULTIMEDIA (F.P. LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA (F.P. LOE GRADO SUPERIOR)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Operador de máquinas de offset en general.</u></li> <li>- <u>Maquinista de impresión offset.</u></li> <li>- Técnico de impresión offset.</li> <li>- <u>Montador de planchas de flexografía.</u></li> <li>- <u>Operador de máquina flexográfica.</u></li> <li>- <u>Conductor de máquina de impresión flexográfica.</u></li> <li>- <u>Operador de máquina de hueco-grabado.</u></li> <li>- <u>Impresor digital.</u></li> <li>- Técnico en impresión digital.</li> <li>- Técnico de impresión serigráfica.</li> <li>- <u>Impresor de serigrafía.</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Técnico en preimpresión.</b></li> <li>- Técnico en tratamiento de textos.</li> <li>- Técnico en tratamiento de imágenes.</li> <li>- <u>Maquetador/com-paginador digital.</u></li> <li>- Técnico en publicaciones electrónicas / multimedia.</li> <li>- <u>Preparador de archivos digitales.</u></li> <li>- <u>Escanista / especialista de color.</u></li> <li>- Técnico en imposición digital.</li> <li>- <u>Operador de equipos de filmación de ordenador a plancha (computer to plate-CTP).</u></li> <li>- <u>Operador de equipos de filmación de ordenador a pantalla (computer to screen-CTS).</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Encuadernador/a industrial.</u></li> <li>- Técnico/a en guillotinado.</li> <li>- Técnico/a plegador.</li> <li>- Técnico/a en plegadora-engomadora.</li> <li>- Técnico/a en alzadora.</li> <li>- Técnico/a en coseadora de pliegos.</li> <li>- <u>Encuadernador/a en rústica y tapa dura.</u></li> <li>- <u>Encuadernador/a en grapa o alambre.</u></li> <li>- <u>Impresor/a flexográfico.</u></li> <li>- Técnico/a en confección en tapas de encuadernación.</li> <li>- Técnico/a en estampación de tapas.</li> <li>- Técnico/a en packaging.</li> <li>- Técnico/a en acabados gráficos.</li> <li>- Técnico/a en elaboración de envases y embalajes.</li> <li>- Técnico/a en troquelado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñador gráfico.</li> <li>- Diseñador de publicaciones multimedia.</li> <li>- Diseñador de envases y embalajes.</li> <li>- <u>Técnico en producción editorial.</u></li> <li>- Asistente a la edición.</li> <li>- <b>Técnico en preimpresión.</b></li> <li>- <u>Técnico en gestión de producción gráfica.</u></li> <li>- Técnico en desarrollo y publicación de productos multimedia.</li> <li>- <u>Técnico en comercialización de productos gráficos y multimedia.</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñador gráfico.</li> <li>- <u>Técnico en preimpresión.</u></li> <li>- <u>Técnico en impresión.</u></li> <li>- <u>Técnico de encuadernación industrial.</u></li> <li>- <u>Técnico en procesos de transformados de papel, cartón y otros soportes gráficos.</u></li> <li>- <u>Verificador de productos acabados de papel y cartón.</u></li> <li>- <u>Técnico en gestión de color en industrias gráficas.</u></li> <li>- Ayudante de producción en industrias gráficas.</li> <li>- <u>Presupuestador de industrias gráficas.</u></li> <li>- <u>Técnico de oficina técnica en industrias gráficas.</u></li> </ul>

Tabla 5: Tabla comparativa de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo de FP. Elaboración propia

En el gráfico se observa destacado en amarillo el perfil profesional que se repite en los dos niveles formativos existentes y destacados mediante subrayado se observan aquellos perfiles profesionales que se corresponden, a nivel jerárquico y de responsabilidad, con el nivel de formación ofrecido por

la titulación de una manera lógica<sup>192</sup>.

En el contexto de las Artes Plásticas y el Diseño no se observa una reiteración tan directa de los perfiles profesionales, quizá por que como ya se ha comentado con anterioridad se definen tareas en lugar de perfiles profesionales, lo que evidencia una falta de rigor en la elaboración de los currículos o una falta de nomenclatura adecuada para los distintos perfiles que imposibilita su uso y hace necesario buscar otros mecanismos para definirlos como por ejemplo las tareas de las que se encargan. En Artes Plásticas y Diseño queda claro que los técnicos asistentes de Grado Medio son técnicos y se encargan del tratamiento de los materiales básicos de cualquier proyecto de diseño (textos o imágenes) en su fase más inicial. Dominan los medios informáticos pero en ningún caso realizan bajo autonomía propia sino que solo interpretan. El salto lógico hacia el Grado Superior viene dado por el concepto realizar o realización como podemos ver en el gráfico siguiente. Hasta aquí la coherencia de la estructura, un Técnico Asistente asiste a un Técnico Superior que realiza. Los elementos que hacen que la estructura de Artes Plásticas y Diseño esté dotada de incoherencias son los que podemos ver resaltados en amarillo en el gráfico inferior:

TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO IMPRESO (APyD LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO (APyD LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA AUDIOVISUAL (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA IMPRESA (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA INTERACTIVA (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA PUBLICITARIA (APyD LOE GRADO SUPERIOR)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tratamiento informático, composición y preparación de textos para impresión.</li> <li>- Tratamiento informático y preparación de imágenes para impresión.</li> <li>- Separación de colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tratamiento informático, composición y preparación de textos, imágenes y otros elementos para la edición web y multimedia.</li> <li>- Producción y tratamiento de elementos multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Realización</u> de producción y postproducción audiovisual orientada a diversos formatos de distribución y medios técnicos: cine, televisión, páginas Web, multimedia, videojuegos, teléfono móvil y otros soportes, empleando el software estándar de la industria.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Realización</u> de productos gráficos impresos de empresas e instituciones y seguimiento y control de calidad en la industria gráfica.</li> <li>- <u>Realización</u> de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje: vallas, expositores, carteles, folletos, anuncios, <i>merchandising</i>, etc. y sus elementos asociados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Realización</u> de productos interactivos mediante instrumentos y metodologías web y multimedia, para diferentes objetivos comunicativos requeridos por empresas o instituciones.</li> <li>- <u>Diseño y desarrollo Web.</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Realización</u> de productos gráficos publicitarios de empresas e instituciones y seguimiento y control de calidad en la industria gráfica.</li> <li>- <u>Realización</u> de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje: vallas, expositores, carteles, folletos, anuncios, <i>merchandising</i>, etc. y sus elementos asociados.</li> </ul>

192 Ver capítulo 4. 1. 2 Perfiles profesionales según fases y responsabilidades dentro del proyecto, página 217.

TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO IMPRESO (APyD LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO (APyD LOE GRADO MEDIO)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA AUDIOVISUAL (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA IMPRESA (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA INTERACTIVA (APyD LOE GRADO SUPERIOR)	TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA PUBLICITARIA (APyD LOE GRADO SUPERIOR)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preparación de originales para reproducción y marcado para impresión.</li> <li>- Técnico en maquetación y edición.</li> <li>- Interpretación de proyectos de diseño gráfico publicitario, editorial y/o de identidad y realización de sus elementos gráficos.</li> <li>- Interpretación de bocetos y realización de originales.</li> <li>- Obtener, corregir y realizar el tratamiento y composición de textos e imágenes para productos gráficos de diversa índole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnico en programas de edición web.</li> <li>- Interpretación de proyectos de comunicación interactiva y realización de sus elementos gráficos.</li> <li>- Obtener, corregir y realizar el tratamiento de elementos multimedia para sitios web y productos gráficos interactivos de diversa índole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Diseño y composición de escenarios reales y virtuales e iluminación de la escena.</b></li> <li>- Selección musical y sonorización de la pieza audiovisual.</li> <li>- <b>Realización</b> audiovisual de gráfica corporativa para canales de televisión, programas, mensajes institucionales, productos, servicios, etc.</li> <li>- <b>Diseño de la representación gráfica de la información para medios audiovisuales.</b></li> <li>- Rotulación audiovisual.</li> <li>- Postproducción digital.</li> <li>- Colaboración especialista en realización audiovisual en equipos multidisciplinares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Director de arte.</b></li> <li>- <b>Creativo.</b></li> <li>- <b>Coordinador de realización.</b></li> <li>- Grafista experto en la selección y uso de recursos tipográficos para diferentes aplicaciones.</li> <li>- <b>Realización</b> de artes finales para su correcta impresión, selección de soportes y acabados, análisis de pruebas de pre-impresión, control de calidad, postproducción.</li> <li>- Colaborador gráfico en equipos multidisciplinares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominio de las herramientas de creación, programación y gestión en entornos gráficos y multimedia.</li> <li>- Creación y producción de contenidos interactivos, accesibilidad, usabilidad y diseño de interfaces.</li> <li>- Colaboración especialista en realización multimedia en equipos multidisciplinares.</li> <li>- <b>Gestión de proyectos multimedia en equipo multidisciplinar.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Realización</b> de la preparación de artes finales para su correcta impresión, selección de soportes y acabados, análisis de pruebas de pre-impresión, control de calidad, postproducción.</li> <li>- <b>Director de arte.</b></li> <li>- <b>Creativo.</b></li> <li>- <b>Coordinador de realización.</b></li> <li>- Grafista experto en la selección y uso de recursos tipográficos, caligráficos y rotulación manual para diferentes aplicaciones.</li> <li>- Colaborador gráfico en equipos publicitarios multidisciplinares.</li> </ul>

Tabla 6: Tabla comparativa de ocupación o puesto de trabajo correspondiente a cada Ciclo Formativo de APyD.<sup>193</sup>

En el momento en el que aparece la palabra diseño se plantea la cuestión de su uso. ¿Por qué se usa "realización" en unos perfiles y "diseño" en otros? Cabe en este punto plantear la falta de consenso al usar la palabra diseño y el uso discriminado de la misma sin atender a implicaciones o matices

<sup>193</sup> En Grado Superior sólo se comparan aquellos ciclos que llevan por inicio de su título la palabra "Gráfica" ya que los ciclos de ilustración, fotografía, animación y cómic hacen referencia no a la formación en diseño gráfico sino a la formación en técnicas o procedimientos propios de la disciplina que el diseño gráfico usa como herramientas comunicativas.

Se detectan distintos sistemas clasificatorios en la distribución de los ciclos formativos por especialidad.

que deberían definirse para estandarizar su uso y no dar lugar a equívocos. En el cuadro ya se ha observado la confusión entre perfil profesional y tareas que se llevan a cabo y ahora a esta confusión cabe añadir que se mezclan los significados de diseño – diseñador, realizar – realizador y como tercera alternativa gráfico – grafista. Esta nueva confusión hace evidente y necesario el proceso de regularización y revisión de conceptos, términos y matices que esta tesis aporta.

2. Si observamos los títulos ofrecidos desde Artes Plásticas y diseño podemos ver dos tipos de clasificaciones distintas que resultan paradójicas ambas por no responder a un único criterio y mezclar en la división criterios de mecanismo de salida, de función de producto o de especificidad proyectual o técnica.

En Grado Medio se separan los títulos por mecanismo de salida: impreso o interactivo. Categorías que a su vez resultan problemáticas en sí mismas ya que no son exclusivas: un libro impreso puede ser perfectamente interactivo si requiere de la interacción del usuario para su comprensión final<sup>194</sup> y una producción audiovisual puede ser totalmente pasiva y que el público no tenga por que intervenir en ella y ejerza de mero observador.<sup>195</sup>

Los títulos de Grado Superior se separan por especialidades que tampoco resultan categóricamente lógicas ya que mezclan mecanismos de salida: como impresa y audiovisual con funcionalidades: publicitaria e interactiva, con lenguajes o recursos propios del diseño como la fotografía, la ilustración o el cómic y con mecanismos de producción como sería la animación. Se trata de categorías que no son excluyentes las unas de las otras y que por lo tanto resulta muy probable que ofrezcan formación duplicada.

El camino educativo lógico es pasar de un ciclo de Grado Medio a un ciclo de Grado Superior, pero no existe una correspondencia directa entre los ciclos de la familia profesional de Artes Plásticas y Diseño. Ya que en Grado medio solo encontramos dos posibilidades y en Grado Superior la oferta se multiplica a 8, teniendo dos de ellos continuidad (Gráfica Impresa y Gráfica Interactiva) pero quedando desvinculados y sin correspondencia directa Gráfica Audiovisual, Gráfica Publicitaria, Cómic, Ilustración, Fotografía y Animación. Esta aparente falta de lógica y de criterio sirve como indicio para pensar que es posible que se den formaciones duplicadas.

Para comprobar la existencia o no de formaciones duplicadas se procede a comparar los módulos formativos de cada ciclo, primero por nivel y luego con sus niveles superiores. Se parte en todo caso de la normativa que figura en sus respectivos Reales Decretos publicados en el BOE, ya que es ahí donde se definen los marcos globales mínimos comunes a toda España. Cada Comunidad Autónoma a partir de estas indicaciones comunes de mínimos redacta su propio decreto adaptado a la realidad de su comunidad. La relativamente reciente salida de los decretos en el BOE hace imposible un análisis de los decretos concretos de las Comunidades autónomas ya que a pesar de estar impartándose los estudios<sup>196</sup> los decretos de todas las comunidades autónomas aún no están publicados existiendo únicamente documentos orientativos que cambian de forma constante.<sup>197</sup> Por ello se usa para el análisis lo que podemos entender como realidad común a todo el país.

Ciclos formativos de APyD de Grado Medio

194 Libro "Pop Up" o libro tipo elija su historia.

195 Spot publicitario.

196 Es de obligada aplicación la nueva ley para el curso inmediatamente siguiente a la publicación del currículum en el BOE.

197 A marzo de 2015.

Asistencia al producto gráfico impreso		Asistencia al producto gráfico interactivo	
Fundamentos del diseño gráfico	90	Fundamentos del diseño gráfico	90
Tipografía	90	Tipografía	90
Medios informáticos	90	Medios informáticos	90
Historia del diseño gráfico	60	Historia del diseño gráfico	60
Producción e impresión	100	Multimedia	200
Autoedición	300	Edición web	200
Obra final	50	Obra final	50
Formación y orientación laboral	50	Formación y orientación laboral	50

Tabla 7: Tabla comparativa de módulos coincidentes en ciclos de Grado Medio. Elaboración propia

Se observa en el cuadro que existen 4 módulos coincidentes entre los dos ciclos que se corresponden con herramientas básicas del diseño como son sus fundamentos, la tipografía, los medio informáticos y la historia del diseño gráfico más un módulo común de Formación y Orientación Laboral. La suma horaria de los módulos coincidentes equivale al 51,35% de la formación total. La diferencia entre ambos se da en los dos módulos siguientes donde cada uno de los ciclos centra su formación en el medio de salida: Producción e impresión para el ciclo de impresa y Multimedia para el ciclo de interactiva y en los de Autoedición y Edición web donde encontramos la Edición como nexo de unión y cada medio de salida como diferencia. Autoedición hacia el medio de salida impreso<sup>198</sup> y edición web hacia el medio digital.

Ciclos formativos de APyD de Grado Superior

Para el análisis de los contenidos de los 8 ciclos de grado superior se han establecido 2 categorías, por un lado se analizan los ciclos que se corresponden a técnicas o recursos que usa el diseño y por otro lado los 4 ciclos que llevan por título Gráfica más especialización: interactiva, audiovisual, impresa y publicitaria.

<sup>198</sup> El término autoedición se asocia con el medio impreso.

Animación			Ilustración			Cómic			Fotografía		
Fundamentos de la representación y la expresión visual	5	90	Fundamentos de la representación y la expresión visual	5	90	Fundamentos de la representación y la expresión visual	5	90	Fundamentos de la representación y la expresión visual	5	90
Teoría de la imagen	3	45	Teoría de la imagen	3	45	Teoría de la imagen	3	45	Teoría de la imagen	3	45
Medios informáticos	5	90									
Fotografía	3	60	Fotografía	3	60	Fotografía	3	60	Historia de la fotografía	3	50
Historia de la animación	3	50	Historia de la ilustración	3	50	Historia del cómic	3	50	Teoría fotográfica	5	100
Dibujo aplicado a la animación	6	120	Dibujo aplicado a la ilustración	5	100	Dibujo aplicado al cómic	5	100	Técnica fotográfica	10	200
Técnicas de animación	7	135	Representación espacial aplicada	5	100	Representación espacial aplicada	5	100	Lenguaje y tecnología audiovisual	9	175
Lenguaje y tecnología audiovisual	5	100	Técnicas de expresión gráfica	5	95	Técnicas de expresión gráfica	5	95	Proyectos de fotografía	13	200
Guión y estructura narrativa	3	60	Producción gráfica industrial	3	60	Producción gráfica industrial	3	60	Proyecto integrado	7	50
Proyectos de animación	13	200	Técnicas gráficas tradicionales	3	60	Guión y estructura narrativa	3	60	Formación y orientación laboral	3	50
Proyecto integrado	7	50	Proyectos de ilustración	13	200	Proyectos de cómic	13	200			
Formación y orientación laboral	3	50	Proyecto integrado	7	50	Proyecto integrado	7	50			
			Formación y orientación laboral	3	50	Formación y orientación laboral	3	50			

	Coincidencias en los 4 ciclos - 27,5%
	Coincidencias en animación, ilustración y cómic - 33,5%
	Coincidencias entre ilustración y cómic - 53%
	Coincidencias entre animación y fotografía - 37,5%
	Coincidencias entre animación y cómic - 33,5%

Tabla 8: Tabla comparativa de módulos coincidentes en ciclos de Grado Superior. Elaboración propia

Los números que aparecen en las columnas que siguen al módulo determinan los créditos ECTS<sup>199</sup> del mismo y las horas respectivamente.

Al analizar la tabla podemos ver como existen coincidencias varias, supone cierta dificultad establecer unas conclusiones que no sean meramente descriptivas ya que se estarían comparando 4 variables que no tienen una lógica común. Se compara la fotografía, una profesión consolidada que existe desde 1839 con el primer daguerrotipo y que el producto resultante de su proceso se ha convertido en una herramienta básica del diseñador, con la animación, una técnica que consiste en dar movimiento a los objetos, ya sean o no productos de diseño gráfico<sup>200</sup>, con la ilustración, técnica de dibujo que traduce gráficamente ideas abstractas a dibujos concretos y que es una de las técnicas básicas del diseño gráfico, con el cómic que no deja de ser una variante de la ilustración caracterizada por el uso narrativo de la ilustración secuenciado en viñetas. Lo que sí es destacable del gráfico es que se producen entre los diferentes ciclos coincidencias en algunos casos de hasta un 53%, y esto hace necesaria una reflexión sobre la necesidad de que existan tantos ciclos diferentes si los contenidos que se van a incluir son tan similares y evidencia con ello una necesidad de revisión de los mismos para corregir estas duplicidades que no ayudan más que a dificultar la comprensión sistema.

Si separamos la fotografía, vemos como se establecen muchas coincidencias, sobretodo entre ilustración y cómic, de hecho todas las asignaturas que no coinciden exactamente en nombre se desarrollan en paralelo con nombres idénticos acompañados de la coletilla de la especialidad (historia, dibujo aplicado, proyectos). El único módulo realmente diferente es técnicas tradicionales para ilustración y guión y estructura narrativa para cómic. El siguiente ciclo más cercano sería Animación, que distaría de cómic únicamente por dos módulos: técnicas de animación y lenguaje y tecnología audiovisual, más los módulos de especialidad (historia, dibujo aplicado, proyectos). Ante esto cabe plantearse, ¿es necesaria la existencia de tantos ciclos formativos diferentes?

199 Ver glosario anexo 7. 17 página 364.

200 Por ejemplo los dibujos animados.

Gráfica Interactiva			Gráfica Audiovisual			Gráfica Publicitaria			Gráfica Impresa		
Fundamentos de la representación y la expresión visual	5	90	Fundamentos de la representación y la expresión visual	5	90	Fundamentos de la representación y la expresión visual	5	90	Fundamentos de la representación y la expresión visual	5	90
Teoría de la imagen	3	45	Teoría de la imagen	3	45	Teoría de la imagen	3	45	Teoría de la imagen	3	45
Medios informáticos	5	90	Medios informáticos	5	90	Medios informáticos	5	90	Medios informáticos.	5	90
Fotografía	3	60									
Historia de la imagen audiovisual y multimedia	3	50	Historia de la imagen audiovisual y multimedia	3	50	Historia de la imagen publicitaria	3	50	Historia de la imagen gráfica	3	50
Recursos gráficos y tipográficos	4	80	Recursos gráficos y tipográficos	4	80	Tipografía	7	140	Tipografía	7	140
Lenguaje de programación	4	80	Técnicas 3D	5	100	Fundamentos del diseño gráfico	4	80	Producción gráfica industrial	5	100
Interfaces gráficas de usuario	4	80	Guión y estructura narrativa	3	60	Teoría de la publicidad y marketing	4	75	Técnicas de expresión gráfica	5	95
Lenguaje y tecnología audiovisual	9	175	Lenguaje y tecnología audiovisual	9	175	Lenguaje y tecnología audiovisual	6	120	Fundamentos del diseño gráfico	4	80
Proyectos de gráfica interactiva	13	200	Proyectos de gráfica audiovisual	13	200	Proyectos de gráfica publicitaria	13	200	Proyectos de gráfica impresa	13	200
Proyecto integrado	7	50									
Formación y orientación laboral	3	50	Formación y orientación laboral	3	50	Formación y orientación laboral	3	50	Formación y orientación laboral	3	50

	Coincidencias en los 4 ciclos – 33,5%
	Coincidencias entre Gráfica Interactiva y Gráfica Audiovisual – 46,5%
	Coincidencias entre Gráfica Interactiva, Gráfica Audiovisual y Gráfica Publicitaria – 45,5%
	Coincidencias Gráfica Publicitaria y Gráfica Impresa – 55,5%

Tabla 9: Tabla comparativa de módulos coincidentes en ciclos de Grado Superior. Elaboración propia

Los números que aparecen en las columnas que siguen al módulo determinan los créditos ECTS<sup>201</sup> del mismo y las horas respectivamente.

En esta segunda tabla comparativa se vuelve a dar un nuevo problema, resulta difícil comparar categorías que científicamente no lo son como tal, ya que no son excluyentes las unas de las otras, es más, podrían ser incluyentes e incluso dependientes. Se trata de una clasificación que no sirve o que no es fiel a la realidad profesional ya que la mayoría de productos interactivos (entendidos como webs, interfaces táctiles para museos, juegos, aplicaciones de móvil, etc.) son productos a su vez audiovisuales dotados de movimiento o animación, y pueden ser también y lo son en muchos casos productos publicitarios. El 33,5% de la formación es compartida entre los 4 ciclos y dos a dos se comparten contenidos en los 3 casos cercanos al 50%. Por lo tanto de está ofreciendo formación duplicada de lo que equivaldría a un curso académico. De todo ello se concluye que hay una excesiva fragmentación en los ciclos, hipotéticamente fruto de una voluntad de especialización, (quizá innecesaria en este nivel formativo) puesto que no hay ningún perfil que forme a un técnico generalista en diseño gráfico, que sería el perfil lógico a formar en este nivel, si se contempla la idea de continuar la carrera profesional hacia unos estudios de grado en diseño, pero sí se considera que los fundamentos básicos de la profesión son los mismos ya que se ofrece la misma formación (duplicada) a todos cuantificada en un 33,5% y que llega en algunos casos a más del 50%. Lo que sería lógico es que la especialización tan fragmentada viniera dada en los niveles superiores al grado siguiendo una estructura basada en una lógica que va de lo general a lo específico.

Como conclusión de las problemáticas recogidas este apartado cabe destacar varios puntos:

1. El primero de ellos es la falta de una estructura lógica que distribuya los niveles de responsabilidad de cada perfil profesional de acuerdo con su nivel de estudios. No resulta lógico que perfiles profesionales de distinto nivel se formen en el mismo nivel de estudios.<sup>202</sup> Se entiende que se trata de un análisis a nivel teórico y que el puesto que por circunstancias llegue durante su carrera profesional a ocupar un determinado titulado no tiene por que ser el puesto que le corresponde por titulación.
2. El segundo punto a destacar es la duplicidad de enseñanzas en las que aparece la palabra

<sup>201</sup> Ver glosario, página 363.

<sup>202</sup> Ver capítulo 4. 1 La familia profesional del diseño gráfico, página 193 y 4. 2 Competencias profesionales, página 231.

diseño desde dos de las vías existentes en España, la FP y las APyD. Esta situación evidencia una descoordinación en la implementación de los planes de estudio o una falta de rigor en la implantación de los mismos, y a que se trata de dos estudios que ofrecen la misma salida profesional a priori, a pesar de los apuntes ya hechos con anterioridad en este capítulo donde se apunta la inconsistencia de la existencia de formación en diseño desde las Artes Gráficas. Es por lo argumentado en puntos anteriores respecto a los límites entre las Artes Gráficas y el Diseño que se plantea la separación de estos estudios de FP de lo que sería propiamente formación en diseño.<sup>203</sup>

3. El tercer punto se relaciona de nuevo con la formación de FP, que a parte de introducir procesos que no le son propios como el diseño en los planes de estudios también añaden mecanismos de salida que se alejan de su ámbito de actuación como son los productos multimedia, que a priori son más cercanos de campos como la informática.<sup>204</sup>

4. El cuarto punto hace referencia a las APyD y evidencia la falta de rigor en la creación de los ciclos o en la elección de los nombres. Se da una excesiva fragmentación que deja al descubierto la formación generalista en diseño gráfico que sería el camino lógico hacia un grado en diseño. Se da una formación generalista en Grado Medio, que se fragmenta en 8 en Grado Superior y que se vuelve a juntar en 1 de nuevo al pasar al Grado. A parte de ello se mezclan procesos, con mecanismos, con herramientas y con especialidades funcionales o de salida, categorías que no resultan excluyentes entre sí.

5. El quinto punto a destacar es la falta de nomenclatura para los perfiles profesionales propios que salen de las APyD, o en su defecto su falta de uso, o la falta de rigor de redacción, que hace que se usen tareas como si fuesen perfiles en su definición en el BOE.

En el apartado de conclusiones se plantearán opciones de mejora lógicas y basadas en el estudio.

### 3. 3. 3. 2 Formación Teórico – Disciplinar

Para el estudio del panorama de la formación teórico disciplinar se toma como referencia la Comunidad Autónoma de Cataluña ya que es la Comunidad que presenta mayor número de escuelas que ofrecen Grado en Diseño y Estudios Superiores de Diseño, tanto históricamente como en la actualidad, superando en número al resto de Comunidades Autónomas y es por ello que sirve como referencia para el resto de España.

Dentro de la formación teórico-disciplinar si se hace referencia al cuadro de la página 117 de este capítulo se puede observar que existen dos vías para la formación: Los estudios de Grado y los Estudios Superiores en Diseño, ambos de 4 años de duración y ambos de 240 créditos ects. Esto ya a simple vista resulta confuso, ya que ambos estudios aparentemente están formando a un

---

203 Las Artes Gráficas se ocupan del producto de diseño una vez se ha finalizado el proceso de diseño. Por lo tanto no resulta lógico que desde el campo de las Artes Gráficas se forme profesionales que intervienen en dicho proceso.

204 Ver gráfico nuevas profesiones Porta 22, página 194.

profesional al mismo nivel pero con nombre distinto y ambos conducen a una formación de máster. La diferencia entre ambos es que los primeros, los grados, se regulan desde Universidades y los Estudios Superiores en Diseño desde el Consejo Superior de Artes Plásticas y Diseño. Esta diferencia de formación ya existía en España previa a la Declaración de Bolonia y a la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior, pero es en el momento de regulación de este espacio, previa a su implantación definitiva en 2010, cuando se hace un intento de regularización fallido que va acompañado, además, no de poca polémica y como colofón, de una sentencia judicial del Tribunal Supremo. Con la intención de explicar esta duplicidad y aclarar la posterior separación del análisis de los dos estudios se va a hacer un repaso al origen de los estudios artísticos de nivel superior de la rama teórico – disciplinar con la intención de poner al lector en antecedentes y evidenciar, una vez más, la confusión y lo complejo del panorama.

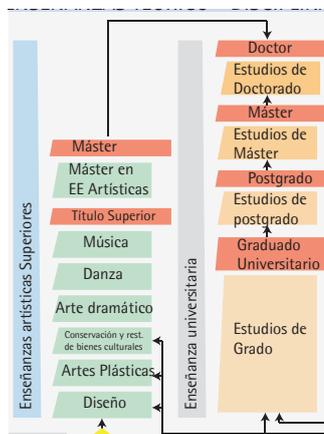
La creación del Espacio Europeo de Educación Superior surge de un proceso iniciado en 1999 con la Declaración de Bolonia y que debe concluir en todos los países con la aplicación de los cambios necesarios en cada uno de sus contextos en el año 2010. Es por este motivo que a partir de 1999 se empiezan a implementar de forma progresiva estudios que plantean las nuevas necesidades educativas y las medidas de adaptación a Europa que son necesarias para que nuestro país pueda formar parte de este nuevo Espacio Europeo de Educación. En el contexto del diseño desde la universidad, el ANECA<sup>205</sup> desarrolla el libro blanco para la creación de los títulos de Grado en Bellas Artes, Diseño y Restauración en 2004<sup>206</sup> indicando la necesidad de crear unos estudios universitarios propios de Diseño que desligaran la disciplina de las Bellas Artes. A nivel oficial son dos leyes las que marcan el camino del cambio para los estudios de diseño: La LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación donde en su Artículo 58 se organizan las Enseñanzas Artísticas Superiores y la LEY ORGÁNICA 4/2007, de 12 de abril, por la que se modifica la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades. A estas leyes les siguen sus respectivos decretos, El Real decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores estructurándolas en enseñanzas de grado y postgrado (máster y doctorado en el ámbito de las disciplinas que les son propias mediante convenios con las universidades); y Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales en títulos de Grado, Máster Universitario y Doctorado. Así y bajo el amparo de las dos Leyes y los 2 Reales decretos de cada una de ellas en el año 2010 en España se empiezan a impartir Grados en diseño desde las Universidades o escuelas vinculadas a la universidad y desde las Escuelas de Artes Plásticas y Diseño. Ante esta situación de duplicidad de estudios y de nomenclaturas la Universidad de Granada decide interponer una demanda ante el Tribunal Supremo<sup>207</sup>, que estima en parte la impugnación efectuada por dicha universidad y declara nulos todos los artículos del Real Decreto en que se denomina a los títulos como GRADOS<sup>208</sup> puesto que solo es competencia de las Universidades ofrecer títulos de grados, pero reconoce la ubicación de estos estudios en el marco Europeo de Educación Superior, así como la posibilidad de impartir Máster en Enseñanzas Artísticas pero no

205 ANECA: Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y la Acreditación.

206 A.A.V.V.; Libro blanco. Títulos de grado en Bellas Artes/diseño/restauración; ANECA; 2004.

207 Consultar sentencia Tribunal Supremo en anexo 7. 9.

208 Artículos anulados: 7.1, 8, 11, 12 y la disposición adicional séptima.



Máster a secas, ya que esto también es competencia única de las universidades.<sup>209</sup> Esta situación de "es lo mismo pero no es lo mismo" plantea a estudiantes, docentes y profesionales una situación en la cual resulta difícil decidir que camino seguir si uno es estudiante, difícil de explicar si uno es docente y difícil saber a donde ir a buscar nuevos profesionales si uno es profesional. A efectos legales y laborales los dos títulos son "equivalentes" pero también estancos entre ellos y sin posibilidad aparente de cruce ya que para estudiar un Máster de Enseñanzas artísticas, según el Real Decreto correspondiente, tienes que estar en posesión de un Título Superior de Enseñanzas artísticas y no de un Grado universitario y para estudiar un Máster Universitario debes estar en posesión de un título de Grado Universitario así que el intercambio no es posible a efectos legales, y a efectos educativos, los títulos no son totalmente equivalentes, lo que deja entrever una competencia evidente y una falta de coordinación entre Universidades y Escuelas Superiores de Arte y Diseño. Ni que decir tiene que resulta complicado imaginarse el punto 2 del artículo 7 del Real Decreto 1624/2009, de 26 de octubre donde se establece que las administraciones establecerán convenios para la organización de cursos de Doctorado con las universidades, cuando estas universidades ya tienen programas propios de formación en diseño desde el nivel de GRADO y el traspaso de alumnos desde las Enseñanzas artísticas a la universidad está vetado por ley en los niveles inferiores. Toda esta situación evidencia un caos organizativo si cabe mayor que el que se había detectado en la formación profesionalizadora que dificulta su comprensión, y es por ello que en esta tesis se analizan por separado las dos estructuras, ya que a pesar de funcionar en paralelo en un mismo nivel jerárquico son aparentemente estancas a la ley<sup>210</sup>.

### 3. 3. 3. 2. 1 Estudios de primer ciclo universitario

#### 3. 3. 3. 2. 1. 1 Grado universitario

Como marco teórico para el análisis de la formación superior en diseño en su rama teórico disciplinar se usan los estudios de tesis de Cecilia Mazzeo que analiza como el enfoque de la enseñanza del diseño gráfico resulta determinante de una manera concreta de entender la disciplina. Guy Bonsiepe en un artículo titulado "La Educación del diseño en los años 90"<sup>211</sup> presenta una mirada sobre el crecimiento de las propuestas de enseñanza del diseño dónde ubica una consolidación del campo disciplinar del diseño a partir de la aparición de cursos formativos en las décadas de los 60 y los 80. Justo en el año 1961 nace en Barcelona la Escuela privada Elisava, primera escuela en España que ofrece estudios de diseño. Esta escuela nace, tal y como indican en su página web, "gracias al esfuerzo de un grupo de profesionales y de intelectuales de la cultura; teóricos, arquitectos y diseñadores preocupados por la enseñanza del diseño y comprometidos con la modernización social

209 Consultar sentencia Tribunal Supremo en anexo 7. 9.

210 Artículo 7 del Real Decreto 1624/2009, de 26 de octubre.

211 BONSIEPE, GUY; La educación del diseño en los años 90. Tipográfica nº 11; 38-39.

y cultural que definieron una línea de trabajo que se caracterizó por conjugar el rigor académico con el ejercicio de la profesión."<sup>212</sup>

Por lo tanto podemos ubicar el nacimiento de la disciplina del diseño en España a la segunda causa de las que concibe Becher como origen disciplinar. Para Becher, según Mazzeo:<sup>213</sup>

“Existe un acuerdo sobre las dos formas de génesis de una disciplina, aquella que tiene su origen en causas internas y aquella que tiene su origen en causas externas a la esfera académica. La primera, originada en causas internas, presenta dos alternativas, la “fisión” de un campo disciplinar que, al desarrollarse, se independiza de una disciplina “madre” y la “fusión” de diferentes campos disciplinares que se unen para formar un nuevo campo. La segunda, que se origina en causas externas, implica la interacción entre el mundo académico y el “exterior” a él, haciendo depender de las necesidades de este el surgimiento de nuevas disciplinas académicas.”

La disciplina no nace desde otra disciplina académica sino que surge fruto de factores externos y de disciplinas dispares (teóricos, arquitectos, diseñadores) fruto de unas nuevas necesidades del mercado, sociales y culturales, dando lugar a una escuela nueva con unos estudios nuevos hasta el momento en este país.

Blume en *After the darkest hour... integrity and engagement in the development of university research* también propone el origen como un proceso de inclusión de una dinámica intelectualizante que incrementa la presencia de la teoría en relación con la práctica fruto de una estimulación externa que hace necesario un desarrollo técnico con potencial para cumplir una determinada función social.

A nivel público la enseñanza disciplinar del diseño gráfico<sup>214</sup>, no nace en España hasta los años 80, en la Universidad de Barcelona se implantan las enseñanzas del diseño en el año 1981 coincidiendo con el inicio de la licenciatura de Bellas Artes con el plan de estudios 78/82:

“(…) En la realidad española el hecho más significativo ocurrido recientemente es la incorporación del diseño a la Universidad. En este sentido, consideramos de suma importancia el reconocimiento hecho por el Ministerio de Educación y Ciencia a la realidad del Diseño aprobando en 1978 el nuevo plan de estudios (1978-1982) de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona donde se contemplan los títulos de Licenciado y de Doctor en la Especialidad de Diseño. Cuando la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona incorporó el diseño como una especialidad universitaria apostó por la renovación de contenidos académicos adecuándose a la sociedad que la rodea.

Hay que poner de manifiesto que el diseño como cuerpo doctrinal y como profesión ne-

212 <http://www.elisava.net/ca/el-centre/coneix-elisava/historia> última consulta 22/03/2015.

213 MAZZEO, CECILIA; ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014; 89.

214 Entendiendo diseño gráfico a nivel disciplinar y no como oficio. Se tiene en cuenta la aparición de la escuela Llotja en Barcelona en 1775, pero se considera que la concepción del diseño en ese momento no se corresponde con la que trata esta tesis.

cesita de la Universidad. La revolución tecnológica está modificando el comportamiento habitual de todas las disciplinas proyectuales entre las cuales se encuentra también el proyecto y todo el lenguaje metodológico estructurado en los últimos años. Consecuentemente se está modificando la manera y la incidencia del condicionante tecnológico en el proceso de diseño, lo que significa que se inicia un nuevo tipo de diálogo con el sector tecnológico y productivo. Esta situación sólo puede ser afrontada desde un marco institucional como el que ofrece la Universidad, siempre y cuando ésta tenga presente su incidencia en la sociedad y quiera jugar un papel activo. Por el momento es el único marco que puede permitir una reestructuración del diseño desde la cual sea factible afrontar el futuro desde una óptica a la vez humanística y renovadora."<sup>215</sup>

El diseño siempre estuvo ligado a titulaciones propias en el caso de las universidades privadas, y a los estudios de Bellas Artes en las Universidades públicas hasta la aprobación en 2007 de la Ley Orgánica de Universidades<sup>216</sup> y el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, es a partir de ahí cuando se proponen los nuevos títulos de Grado en Diseño y la mayoría de escuelas de diseño se asocian con Universidades para poderlos impartir.

Cecilia Mazzeo<sup>217</sup> para analizar la enseñanza del diseño en la FADU-UBA, centro argentino en el que desarrolla su actividad como docente, plantea como marco general dos maneras de entender el diseño, que no resultan lejanas ni extrañas pues ya se han mencionado en este capítulo con anterioridad:

La primera de ellas es el Diseño como oficio, entendiendo oficio como actividad vinculada a las prácticas técnicas, luego entendiendo el diseño como una actividad vinculada a la práctica. Esto conlleva a un aprendizaje basado en la práctica donde el profesor ejerce de maestro guía.

La segunda es el diseño como disciplina académica donde se basa el aprendizaje en la comprensión del campo de conocimiento de una práctica compleja que involucra una diversidad de saberes vinculados a la concreción, el contexto, las funciones, etc.

De estas dos maneras de entender el diseño concluye planteando dos concepciones de la enseñanza: La enseñanza de un HACER y la enseñanza de un SABER PARA HACER.

La enseñanza de un hacer se define por la instrucción en las características de la práctica profesional donde el estudiante se convierte en aprendiz y se forma a través de un acercamiento didáctico de tipo operativo. En este tipo de enseñanza los objetivos son las tareas a realizar, los contenidos quedan poco especificados o resultan incluso difusos y las actividades y los temas a tratar son aquellos que se corresponden a la práctica profesional.

La enseñanza de un saber para hacer en cambio implica el conocimiento de un conjunto de saberes previos que le permitirán poder realizar su práctica profesional. En estos saberes se incluyen saberes propios de la disciplina pero también de otros campos de conocimiento ya que Mazzeo entiende

---

215 Petición de creación de una nueva área de conocimiento denominada Diseño y Dirección de Arte. Barcelona: Departamento de Estructura de la Imagen y del Entorno, *Facultat de Belles Arts*, UB, *gener* 1989; 9-10.

216 LEY ORGÁNICA 4/2007, de 12 de abril, por la que se modifica la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades.

217 MAZZEO, CECILIA; ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014; 231-238.

que la interacción de saberes da lugar al saber disciplinar. Como marcos teóricos de referencia plantea: el ámbito comunicativo, el de la Historia del Arte, el del Diseño, la percepción y las tecnologías. También plantea para una mejor comprensión de la dimensión educativa tres dimensiones del diseño: la formal, la estructural y la comunicacional.

#### DIMENSIONES DEL DISEÑO

1. Dimensión formal
2. Dimensión estructural
3. Dimensión comunicativa
4. Dimensión instrumental
5. Dimensión cultural - contextual

1. La dimensión formal se basa en el estudio de las formas y sus teorías (Gestalt por ejemplo) como herramienta básica de creación en diseño. 2. La estructural entiende el diseño como una estructura (Teoría General de Sistemas) y se basa en la formación metodológica entendiendo en método como la superestructura en todo proceso de diseño. 3. Por último la comunicacional tiene como marco de referencia los mensajes, los discursos y los estilos.

Al principio del capítulo, en la página 137 y 156 ya se habla de estudios profesionalizadores y de estudios teórico-disciplinares puesto que el sistema educativo español así lo plantea, por lo tanto en el nivel universitario que se está analizando no debería haber ninguna duda de entrada, hacia dónde se deben dividir los planes de estudio españoles, pero como ya dijo en 2001 Morales Diéguez, la oferta es muy variada y muy confusa, todos dan "diseño gráfico", se plantea la necesidad de hacer un análisis de los planes de estudio a partir de los módulos formativos dividiéndolos en teóricos y prácticos y a su vez en saberes específicos de diseño o saberes afines.

Este análisis no pretende juzgar si tal o cual universidad está haciendo su trabajo de forma correcta o no por coincidir con el marco general de los estudios en España, ya que en ningún momento se entra a valorar su validez o utilidad. Solo pretende analizar la realidad y evidenciar la tendencia.

El diseño es una profesión basada en una práctica proyectual y por lo tanto la formación práctica, valga la redundancia, es necesaria e imprescindible y no por ello se crea menos o no se crea conocimiento disciplinar nuevo, Donald Schön y sus estudios sobre la práctica reflexiva demuestran que "la práctica profesional reflexiva permite al docente la construcción de conocimientos a través de la solución de problemas que se encuentran en la práctica; esto conlleva la construcción de un tipo de conocimiento desde las acciones para tomar decisiones mediante la utilización de estrategias y metodologías para innovar."<sup>218</sup>

<sup>218</sup> CASSÍS LARRAIN, ADAD JOSÉ; Donald Schön: una practica profesional reflexiva en la universidad; *Compás empresarial* volumen 3, nº 5; 2001.

**Análisis de los módulos formativos de las escuelas universitarias catalanas que ofrecen Grados Oficiales en diseño en base a su tipo de docencia y contenido:**

**BAU – Universidad de Vic**

Módulos formativos prácticos o teórico – prácticos		Módulos formativos teóricos	
Saberes específicos de diseño	Saberes afines	Saberes específicos de diseño	Saberes afines
Herramientas Informáticas I - II Taller de Color Expresión Gráfica I - II Iniciación a los Proyectos de Diseño I - II Taller de Creatividad Proyectos de Diseño Gráfico I - II - III Taller de Gráfico y Comunicación Visual I - II - III Tipografía I - II Infografía I - II Diseño y Comunicación Diseño y Publicidad Introducción al Diseño Web	Taller de Dibujo Artístico Taller Tridimensional y de Investigación Artística Programación para Diseñadores	Fundamentos del Diseño I - II Historia del Diseño	Taller de Expresión y Comunicación Antropología Sociocultural Iconografía y Comunicación Estética y Teoría de las Artes Lenguajes Audiovisuales I - II Economía, Empresa y Diseño Cultura de la Imagen I - II

PRÁCTICOS		TEÓRICOS	
específ.	afines	específ.	afines
58,3%	8,3%	8,3%	25%

Tabla 10: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. BAU. Elaboración propia

La mayoría de las asignaturas son módulos formativos prácticos propios de la especialidad apoyados por dibujo y programación y con un gran peso teórico de saberes afines que potencian la interdisciplinariedad desde la antropología, la estética, las artes o la economía.

## Eina – Universidad Autónoma de Barcelona

Módulos formativos prácticos o teórico – prácticos		Módulos formativos teóricos	
Saberes específicos de diseño	Saberes afines	Saberes específicos de diseño	Saberes afines
Introducción al proyecto de diseño Recursos informáticos para el diseño Diseño de espacios efímeros Tipografía Informática aplicada al diseño de texto e imagen Proyectos 1 – 2 – 3 – 4 Diseño de elementos de identidad Maquetación Editorial Taller de Creación Gráfica Infografía Diseño Editorial Creación Tipográfica Gráfica en Movimiento	Color y volumen Dibujo Básico Dibujo Técnico Física aplicada al diseño Taller de dibujo Maquetas y Prototipos Recursos audiovisuales para el diseño Artes Gráficas Dirección de Arte	Introducción a la Teoría del Diseño y del Arte Introducción a la Historia del Diseño y del Arte Historia del arte y el diseño modernos Últimas Tendencias del Diseño Análisis y Crítica del Diseño de la Comunicación Visual	Arte, diseño y sociedad Gestión de proyectos de diseño Diseño y Arte Contemporáneos Ergonomía, Percepción y Usabilidad Diseño y Empresa Propiedades y Usos de Nuevos Materiales para el Diseño

PRÁCTICOS		TEÓRICOS	
especif.	afines	especif.	afines
43,2%	24,3%	16,2%	16,2%

Tabla 11: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. EINA. Elaboración propia

Eina ofrece un tipo de formación eminentemente práctica desde los saberes propios del diseño apoyando a esta formación con un gran peso en módulos formativos básicos como el dibujo, el maquetismo o las propias artes gráficas y desde el campo más teórico plantea un plan de estudios que equilibra la formación propiamente de diseño con la formación afín y siempre vinculando ésta última a una visión muy desde el propio diseño.

Elisava – Universidad Pompeu Fabra

Módulos formativos prácticos o teórico – prácticos		Módulos formativos teóricos	
Saberes específicos de diseño	Saberes afines	Saberes específicos de diseño	Saberes afines
Proyecto global I, II Proyectos I, II, III Técnicas I, II Comunicación gráfica I, II, III Editorial Experimentación gráfica Identidad y marca Narrativas visuales Técnicas gráficas I, II, III Packaging Publicidad	Dibujo analítico Dibujo de representación e interpretación Dibujo para el diseño Física para el diseño Forma, materiales y técnicas Geometría aplicada Laboratorio digital Matemáticas para el diseño	Metodología del diseño Fundamentos del proyecto I, II, III Nuevas tendencias en diseño Objetos, figuras y espacios Procesos y productos sostenibles Producto, contexto y usuario	Materia y ciencia Arquitectura, diseño y contemporaneidad Arquitectura, diseño y modernidad Diseño, economía y empresa Gestión del diseño Innovación Principios del dibujo Servicios y sociedad de consumo Tecnología, interacción y sociedad Usos académicos en terminología específica en inglés I, II

PRÁCTICOS		TEÓRICOS	
especif.	afines	especif.	afines
40,9%	18,2%	18,2%	22,7%

Tabla 12: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. ELISAVA. Elaboración propia

La formación en Elisava se decanta más hacia lo interdisciplinar y gestionando lo propio desde talleres de proyectos y de técnicas de comunicación, valorando el diseño vinculado a otras disciplinas proyectuales como la arquitectura y dando una importancia única al conocimiento de lenguas como el inglés. Se trata de un programa que aparentemente liga el diseño más a las profesiones técnicas que a las humanistas por la aparición de materias como física o matemáticas dentro de las materias afines.

## ESDI – Universidad Ramón Llull

Módulos formativos prácticos o teórico – prácticos		Módulos formativos teóricos	
Saberes específicos de diseño	Saberes afines	Saberes específicos de diseño	Saberes afines
Informática I – II – III Introducción a los proyectos Teoría y Taller de la Forma Materiales y Tecnología I – II Proyectos I – II – III – IV Proyectos Integrales I – II Tratamiento digital de la imagen Tipografía I – I Packaging industrial Gráfica para publicidad Diseño de páginas web	Dibujo de representación Dibujo Técnico I Fotografía I – II Video Ilustración Técnicas de expresión Tejidos técnicos	Fundamentos de la pro- yectación Teoría y Historia del Arte I – II Teoría y Historia del Diseño I – II Temas de Diseño	Sociología Comunicación Empresa I – II: Organización y Procesos Ética de la profesión Literatura y comunicación Historia del cine

PRÁCTICOS		TEÓRICOS	
especif.	afines	especif.	afines
47,5%	20%	15%	17,5%

Tabla 13: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. ESDI. Elaboración propia

El programa de ESDI se centra como en casos anteriores en lo práctico y propio de la especialidad pero complementándolo con herramientas como el dibujo, la fotografía y la ilustración desde la práctica y con saberes interdisciplinares pertenecientes a disciplinas humanísticas como la sociología, la ética, la literatura o el cine.

Massana – Universidad Autónoma de Barcelona

Módulos formativos prácticos o teórico – prácticos		Módulos formativos teóricos	
Saberes específicos de diseño	Saberes afines	Saberes específicos de diseño	Saberes afines
Informática Materiales y Procedimientos Metodología Proyectual Diseño I – II - III Taller de Lenguajes del Diseño Laboratorio de Materiales Laboratorio de Lenguajes Laboratorio de Creación Prácticas Externas Dirección Creativa Comunicación Visual Tipografía Arquitectura y Producción Gráfica Sistemas Interactivos y Nuevos Entornos de Creación Autoedición y Publicación Experimental Diseño de Servicios	Morfología Dibujo Básico I – II Sistemas de Representación Metodología Proyectual de Arte I Dibujo I - II Taller de Lenguajes Artísticos Dibujo Híbrido Dirección Artística	Historia del Arte y el Diseño del Siglo XIX Introducción a la Cultura del Proyecto Historia del Arte y el Diseño de la Segunda Postguerra, Siglo XX Arte y diseño Contemporáneos Profesión y Contexto Innovación y Anticipación Investigación de Tendencias Crítica de Diseño	Antropología Estética Historia de las Vanguardias Artísticas, Siglo XX Teoría del Contexto Teoría del Objeto, el Espacio y la Imagen Teoría del Lenguaje Monografías Espacio, Objeto e Imagen Eco - sociología Plataformas de Difusión Gestión Cultural Comisariado de Exposiciones Crítica de Arte Didáctica y Pedagogía Ética y Creación

PRÁCTICOS		TEÓRICOS	
especif.	afines	especif.	afines
34%	20%	16%	30%

Tabla 14: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. MASSANA. Elaboración propia

En la escuela Massana el programa también deriva claramente hacia lo práctico y propio de la especialidad del diseño pero se intuye su bagaje artístico ya que conserva módulos como metodología del arte o taller de lenguajes artísticos dentro de los módulos o asignaturas prácticas y historia de las vanguardias artísticas, comisariado de exposiciones, gestión cultural, crítica de arte, etc. entre los módulos teóricos. Un gran peso del arte y una visión del diseño más ligada por tanto al arte que a otras disciplinas proyectuales.

## Uniba - Universidad de Barcelona (Grado a distancia)

Módulos formativos prácticos o teórico - prácticos		Módulos formativos teóricos	
Saberes específicos de diseño	Saberes afines	Saberes específicos de diseño	Saberes afines
Representación gráfica Iniciación a los Procesos y Proyectos I - II Laboratorio de Aplicaciones Gráficas Tipografía y Arquitectura Gráfica I Laboratorio Proyectos de Diseño I Laboratorio Audio-Visual I - II Laboratorio de Diseño de Proyectos Profesionales I - II Proyecto de Diseños Experimentales I - II Introducción al Proyecto de Final de Grado Diseño, coordinación y desarrollo de identidad visual corporativa Diseño de interactivos, diseño audiovisual y diseño para los media Envases, envoltorios y packaging Narración gráfica e ilustración Diseño de la información	Laboratorio de fotografía Dibujo y animación Fotografía Modelos, maquetas y prototipos UEA Espacios artísticos: luz y mutaciones ambientales	Elementos del diseño I (Morfología y Tectónica) Elementos del diseño II (Funcionalidad y Significación en el diseño) Historia, Teoría y Crítica del Diseño I - II - III Teorías de la Imagen y Significación Crítica del Diseño e Introducción al Análisis de Tendencias	Conceptos de arte moderno Antropología y Sociología del Arte Conceptos de Arte Contemporáneo Fundamentos empresariales de la Gestión del Diseño Arte, Tecnología e Impresión Artes mediales Artes gráficas y procesos industriales

PRÁCTICOS		TEÓRICOS	
especif.	afines	especif.	afines
48,6%	13,5%	18,9%	18,9%

Tabla 15: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. UNIBA. Elaboración propia

El plan de estudios que plantea UNIBA es eminentemente práctico con el mayor peso en materias propias de la especialidad acompañadas por buen número de asignaturas de carácter teórico que compensan conocimientos propios de la disciplina con otros saberes afines cercanos a las humanidades y al arte como la antropología, sociología y a oficios como las artes gráficas o la gestión del diseño.

Universidad de Barcelona

Módulos formativos prácticos o teórico – prácticos		Módulos formativos teóricos	
Saberes específicos de diseño	Saberes afines	Saberes específicos de diseño	Saberes afines
Iniciación a los Procesos y proyectos I - II Representación gráfica Laboratorio de aplicaciones gráficas Tipografía y arquitectura gráfica I - II Laboratorio de proyectos de Diseño I - II Laboratorio audiovisual Laboratorio de Proyectos de diseño profesionales I - II Proyectos de diseño experimentales I - II Laboratorio PFG	Laboratorio de fotografía	Elementos del diseño I - II Historia, teoría y crítica del diseño I - II Crítica del diseño e introducción al análisis de tendencias	Conceptos del Arte Moderno Antropología y sociología del arte Conceptos del arte contemporáneo Teorías de la imagen y la significación Fundamentos empresariales de la Gestión del Diseño

PRÁCTICOS		TEÓRICOS	
especif.	afines	especif.	afines
56%	4%	20%	20%

Tabla 16: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. UB. Elaboración propia

Lo que sorprende del Grado en Diseño propuesto por la Universidad de Barcelona es que hay un número muy bajo de saberes afines prácticos, que a pesar de impartirse dentro de la facultad de Bellas Artes no aparecen como en la mayoría de propuestas módulos de dibujo, por ejemplo. El grueso del programa se lo llevan los módulos prácticos afines a la especialidad acompañados por un grueso de materias teóricas vinculadas a las humanidades, al arte concretamente, y una breve pincelada a la gestión empresarial del diseño.

Como conclusión general, se observa que la tendencia es que la formación teórico – disciplinar en diseño se ligue principalmente a las humanidades y al arte aún habiendo ejemplos como Elisava, primera escuela privada de diseño en España, que vincula más la formación a disciplinas proyectuales como la ingeniería o la arquitectura. En su totalidad el grueso del peso formativo recae en los módulos prácticos propios de la especialidad, en aquellos donde se ensaya y se aprende a partir del hacer, a partir de la propia proyectación, pero también en todos los casos la formación interdisciplinar que se ofrece tiene un peso importante dentro de la estructura formativa, cosa que permite al alumno interactuar con sus conocimientos y con los distintos campos teóricos que le son proporcionados para enriquecer sus proyectos y aplicarlos en la resolución de problemas prácticos. Si volvemos a los conceptos planteados por Mazzeo ubicaríamos la enseñanza universitaria del diseño en un modelo de ENSEÑANZA DE UN SABER PARA HACER, entendiendo que no solo se aprende

un oficio desde su práctica con el modelo maestro – aprendiz sino que se ofrece un conocimiento en un conjunto de saberes, tanto específicos como propios que al interactuar y al aplicarse a nivel práctico generan nuevos saberes, por lo tanto nuevos conocimientos, y con ello, contribuyen a la creación de nuevo conocimiento disciplinar.

Para comprobar la tendencia de la formación en diseño a nivel de las dimensiones del diseño se analizan comparativamente los módulos formativos de las escuelas catalanas que ofrecen formación universitaria en base a la dimensión del diseño que abordan, añadiendo a la tabla dos dimensiones no contempladas por Mazzeo pero absolutamente necesarias para el desarrollo de la profesión como es la dimensión instrumental y la dimensión cultural o contextual. El hecho de ubicar una asignatura en una de esas dimensiones en ningún caso pretende decir que únicamente pertenece a esa dimensión y que la formación que allí se va a recibir es exclusiva, sino que tiene un peso importante en ella. No se trata por tanto de categorías excluyentes las unas de las otras sino de volver de nuevo a evidenciar tendencias. Cabe recordar en este punto que se entiende por **dimensión formal** aquella vinculada a las formas y a las teorías que hablan sobre ellas y las relaciones entre las mismas, que entiende el objeto desde su construcción y su percepción formal; se entiende por **dimensión estructural** del diseño aquella que hace énfasis en la metodología y que deriva de la teoría de la arquitectura y en su trasfondo de la Teoría General de Sistemas desarrollada por autores como Klir<sup>219</sup> o Bertalanffy<sup>220</sup>. Se entiende como sistema un conjunto de elementos relacionados entre sí y con su medio circundante, por ello en esta categoría se incluyen aquellas asignaturas metodológicas o donde el proyecto de diseño es el epicentro de la docencia; por **dimensión comunicativa** se entienden aquellas asignaturas vinculadas a la comunicación, a la creación de discursos, a la detección o análisis de tendencias o estilos. Entendiendo como propone Caratti<sup>221</sup> la existencia de una objetualidad <<significa, comunicativa o textual>> de los artefactos comunicacionales. A las tres dimensiones propuestas por Mazzeo se añaden dos más, la **dimensión instrumental**, entendiendo por dimensión instrumental la docencia vinculada al conocimiento técnico de los lenguajes y técnicas (en este caso principalmente informáticas) que permiten el desarrollo de la profesión, el conocimiento que proporciona al profesional el conocimiento de los instrumentos propios de la disciplina y una **dimensión cultural – contextual** entendiendo que el diseño y por lo tanto los productos que derivan de su práctica profesional forman parte de un contexto cultural y que se basan en él y por lo tanto adquieren o dejan de adquirir sentido según el contexto que les rodea. Se ubican por lo tanto en esta categoría aquellas asignaturas que centran su docencia en la comprensión del contexto cultural y social en el que se enmarcan las prácticas profesionales. La disciplina del diseño como se ha ido constatando a lo largo del estudio es compleja y aún tiene puntos oscuros en su definición, pero como se planteaba en el capítulo 2<sup>222</sup> nace ligada a la sociedad y a las necesidades de esta, por lo tanto es necesario contextualizar el diseño en ella, pues sin ella pierde su sentido esencial y es por este motivo que se incluye en el análisis la dimensión cultural – contextual. La disciplina tiene también una vertiente operativa y profesional y por ello es

219 Consultar KLIR, G.J.; Teoría General de sistemas; ICE Ediciones: Madrid; 1971

220 Consultar KLIR, G.J. (Ed.); Tendencias en la teoría general de sistemas; Alianza Universidad: Madrid; 1978

221 Citado por Mazzeo en MAZZEO, CECILIA; ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014; 246

222 Ver capítulo 2. Marco general. El diseño, subcapítulo 2. 1 Visiones y definiciones, gráfico página 70

necesario que la formación en técnicas y instrumentos sea contemplada y este es el motivo por el que se incluye una dimensión instrumental en el análisis.

De este modo se ofrece una clasificación más completa de la formación teórico disciplinar que dará como resultado tendencias formativas que evidenciaran un determinado estado.

Escuela	Dimensión formal	Dimensión estructural	Dimensión comunicativa	Dimensión instrumental	Dimensión cultural - contextual
BAU – Universidad de Vic	Taller de Color Expresión Gráfica I – II Taller de Dibujo Artístico Taller Tridimensional y de Investigación Artística Fundamentos del Diseño I – II	Iniciación a los Proyectos de Diseño I – II Proyectos de Diseño Gráfico I – II – III Taller de Creatividad Introducción al Diseño Web	Taller de Gráfico y Comunicación Visual I – II – III Tipografía I – II Infografía I – II Diseño y Comunicación Diseño y Publicidad Historia del Diseño Taller de Expresión y Comunicación Iconografía y Comunicación	Herramientas Informáticas I –II Programación para Diseñadores Lenguajes Audiovisuales I – II	Antropología Sociocultural Estética y Teoría de las Artes Economía, Empresa y Diseño Cultura de la Imagen I – II
Eina – Universidad Autónoma de Barcelona UAB	Color y volumen Dibujo Básico Dibujo Técnico Taller de dibujo	Introducción al proyecto de diseño Diseño de espacios efímeros Proyectos 1 – 2 – 3 – 4 Diseño de elementos de identidad Maquetación Editorial Taller de Creación Gráfica Diseño Editorial Creación Tipográfica Gráfica en Movimiento Propiedades y Usos de Nuevos Materiales para el Diseño	Tipografía Infografía Dirección de Arte Introducción a la Teoría del Diseño y del Arte Introducción a la Historia del Diseño y del Arte Historia del arte y el diseño modernos Últimas Tendencias del Diseño Análisis y Crítica del Diseño de la Comunicación Visual	Recursos informáticos para el diseño Informática aplicada al diseño de texto e imagen Física aplicada al diseño Maquetas y Prototipos Recursos audiovisuales para el diseño	Artes Gráficas Arte, diseño y sociedad Gestión de proyectos de diseño Ergonomía, Percepción y Usabilidad Diseño y Empresa

form.	est.	com.	instr.	cult.
19,4%	19,4%	33,3%	13,8%	13,8%

form.	est.	com.	instr.	cult.
11,4%	37,1%	22,8%	14,3%	14,3%

Escuela	Dimensión formal	Dimensión estructural	Dimensión comunicativa	Dimensión instrumental	Dimensión cultural - contextual
Elisava - Universidad Pompeu Fabra	Narrativas visuales Técnicas gráficas I, II, III Dibujo analítico  Dibujo de representación e interpretación  Dibujo para el diseño Forma, materiales y técnicas  Geometría aplicada Objetos, figuras y espacios Principios del dibujo	Proyecto global I, II Proyectos I, II, III Técnicas I, II Editorial Experimentación gráfica Identidad y marca Packaging Matemáticas para el diseño Metodología del diseño Fundamentos del proyecto I, II, III Procesos y productos sostenibles	Comunicación gráfica I, II, III Publicidad Usos académicos en terminología específica en inglés I, II	Física para el diseño Laboratorio digital	Nuevas tendencias en diseño Producto, contexto y usuario Materia y ciencia Arquitectura, diseño y contemporaneidad Arquitectura, diseño y modernidad Diseño, economía y empresa Gestión del diseño Innovación Servicios y sociedad de consumo Tecnología, interacción y sociedad
ESDI - Universidad Ramon Llull	Teoría y Taller de la Forma Materiales y Tecnología I - II Dibujo de representación Dibujo Técnico I Ilustración Técnicas de expresión	Introducción a los proyectos Proyectos I - II - III - IV Proyectos Integrales I - II Packaging industrial Diseño de páginas web Tejidos técnicos Fundamentos de la proyectación	Tipografía I - II Gráfica para publicidad Teoría y Historia del Arte I - II Teoría y Historia del Diseño I - II Temas de Diseño Comunicación Literatura y comunicación Historia del cine	Informática I - II - III Tratamiento digital de la imagen Fotografía I - II Video	Sociología Empresa I - II: Organización y Procesos Ética de la profesión

form.	est.	com.	instr.	cult.
22,7%	38,6%	13,6%	4,5%	20,4%

form.	est.	com.	instr.	cult.
17,5%	27,5%	27,5%	17,5%	10%

Escuela	Dimensión formal	Dimensión estructural	Dimensión comunicativa	Dimensión instrumental	Dimensión cultural - contextual
Massana – Universidad Autónoma de Barcelona	Taller de Lenguajes del Diseño Morfología Dibujo Básico I – II Sistemas de Representación Dibujo I – II Taller de Lenguajes Artísticos Dibujo Híbrido Teoría del Objeto, el Espacio y la Imagen Monografías Espacio, Objeto e Imagen	Materiales y Procedimientos Metodología Proyectual Diseño I – II – III Laboratorio de Materiales Laboratorio de Lenguajes Laboratorio de Creación Arquitectura y Producción Gráfica Autoedición y Publicación Experimental Diseño de Servicios Metodología Proyectual de Arte I	Dirección Creativa Comunicación Visual Tipografía Sistemas Interactivos y Nuevos Entornos de Creación Dirección Artística Historia del Arte y el Diseño del Siglo XIX Introducción a la Cultura del Proyecto Historia del Arte y el Diseño de la Segunda Post-guerra, Siglo XX Arte y diseño Contemporáneos Investigación de Tendencias Crítica de Diseño Historia de las Vanguardias Artísticas, Siglo XX Teoría del Lenguaje Crítica de Arte Didáctica y Pedagogía	Informática	Profesión y Contexto Innovación y Anticipación Antropología Estética Teoría del Contexto Eco-sociología Plataformas de Difusión Gestión Cultural Comisariado de Exposiciones Ética y Creación

form.	est.	com.	instr.	cult.
22,9%	22,9%	31,2%	2,1%	20,8%

Escuela	Dimensión formal	Dimensión estructural	Dimensión comunicativa	Dimensión instrumental	Dimensión cultural - contextual
Uniba – Universidad de Barcelona (Grado a distancia)	Representación gráfica Dibujo y animación Elementos del diseño I (Morfología y Tectónica)	Iniciación a los Procesos y Proyectos I – II Laboratorio de Aplicaciones Gráficas Tipografía y Arquitectura Gráfica I Laboratorio Proyectos de Diseño I Laboratorio Audio-Visual I – II Laboratorio de Diseño de Proyectos Profesionales I - II Proyecto de Diseños Experimentales I – II Introducción al Proyecto de Final de Grado Diseño, coordinación y desarrollo de identidad visual corporativa Diseño de interactivos, diseño audiovisual y diseño para los media Envases, envoltorios y packaging UEA Espacios artísticos: luz y mutaciones ambientales Arte, Tecnología e Impresión Artes mediales Artes gráficas y procesos industriales	Narración gráfica e ilustración Diseño de la información Elementos del diseño II (Funcionalidad y Significación en el diseño) Historia, Teoría y Crítica del Diseño I – II - III Teorías de la Imagen y Significación Crítica del Diseño e Introducción al Análisis de Tendencias Conceptos de arte moderno Conceptos de Arte Contemporáneo	Laboratorio de fotografía Fotografía Modelos, maquetas y prototipos	Antropología y Sociología del Arte Fundamentos empresariales de la Gestión del Diseño

form.	est.	com.	instr.	cult.
8,1%	48,6%	27%	8,1%	5,4%

Escuela	Dimensión formal	Dimensión estructural	Dimensión comunicativa	Dimensión instrumental	Dimensión cultural - contextual
Universidad de Barcelona	Representación gráfica Laboratorio de aplicaciones gráficas Elementos del diseño I - II	Iniciación a los Procesos y proyectos I - II Tipografía y arquitectura gráfica I - II Laboratorio de proyectos de Diseño I - II Laboratorio audiovisual Laboratorio de Proyectos de diseño profesionales I - II Proyectos de diseño experimentales I - II Laboratorio PFG	Historia, teoría y crítica del diseño I - II Crítica del diseño e introducción al análisis de tendencias Conceptos del Arte Moderno Conceptos del arte contemporáneo Teorías de la imagen y la significación	Laboratorio de fotografía	Antropología y sociología del arte Fundamentos empresariales de la Gestión del Diseño

form.	est.	com.	instr.	cult.
16%	48%	24%	4%	8%

Tabla 17: Tabla comparativa de escuelas universitarias y módulos divididos según dimensiones disciplinares. Elaboración propia

Si se observa el cuadro anterior se puede ver que mayoritariamente los centros universitarios centran su formación en la dimensión estructural teniendo como epicentro de la formación el proyecto de diseño y la metodología o la práctica metodológica como pilar central de la formación, aún y así hay que destacar también como la dimensión comunicacional en los casos de BAU, ESDI, EINA o MASSANA se equipara prácticamente o tiene también un peso muy diferenciado del resto de dimensiones. Cabe destacar también el caso de Elisava donde dimensión estructural y contextual - cultural hacen un tándem formativo, no olvidemos que justamente este centro docente era en la primera clasificación el que más se alejaba de las humanidades y más se acercaba a las disciplinas proyectuales.

### 3. 3. 3. 2. 1. 2 Estudios Superiores de Diseño

Los contenidos de los Estudios Superiores de Diseño vienen definidos por el Gobierno previa consulta a las Comunidades Autónomas tal y como indica el artículo 58 de la LO<sup>223</sup> 2/2006, de 3 de mayo. En Cataluña<sup>224</sup>, se crea en 2010, desde el *Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Cata-*

223 Ley Orgánica.

224 Se trabaja con el modelo catalán para poder establecer una comparativa lógica entre los estudios universitarios y los Estudios Superiores de Diseño.

*lunya*, La Escola Superior de Disseny i Arts Plàstiques de Catalunya (ESDAP) para impartir el título Superior de Diseño en cuatro especialidades: gráfico, producto, moda e interiores. Esta escuela no posee una sede física sino que está distribuida en las 7 escuelas de arte que el departamento gestiona.

Las escuelas en las que se imparten los estudios superiores en la especialidad de diseño gráfico son: *Escola d'Art i Superior de Disseny Pau Gargallo* (Badalona), *Escola Superior de Disseny i Art Llotja* (Barcelona), *Escola d'Art i Superior de Disseny Serra i Abella* (Hospitalet de Llobregat), *Escola d'Art Dejà* (Barcelona) *Escola d'Art i Superior de Disseny d'Olot* (Olot), *Escola d'Art i Superior de Disseny de Vic* (Vic) y *Escola d'Art i Superior de Disseny Ondara* (Tàrraga). A parte de estas, existen otras escuelas que no pertenecen directamente al departamento pero que están autorizadas por el mismo para impartir los estudios como es el caso de la *Escola Superior de Disseny Felicidad Duce* que está autorizada para impartir los estudios de moda y gráfico.

Del mismo modo que para los estudios universitarios, se utilizan las tablas de análisis para detectar tendencias hacia lo práctico o lo teórico y hacia lo propio o lo transdisciplinar.

ESDAP

Módulos formativos prácticos o teórico – prácticos		Módulos formativos teóricos	
Saberes específicos de diseño	Saberes afines	Saberes específicos de diseño	Saberes afines
Introducción al diseño Taller bidimensional Taller tridimensional Tipografía y composición Diseño tipográfico Proyectos de diseño gráfico I – II – III – IV Herramientas digitales para el diseño gráfico I – II Proyectos monográficos de diseño gráfico (a escoger entre: diseño multimedia e interacción, diseño editorial: publicaciones analógicas y digitales, diseño de espacios web y gestión digital, campañas de comunicación gráfica, tipografía experimental)	Dibujo I – II Geometría plana y descriptiva Geometría descriptiva Dibujo asistido por ordenador Fotografía e imagen digital I – II Medios audiovisuales Materiales y sistemas de reproducción e impresión Tecnología audiovisual y animación I – II Proyectos multidisciplinares Técnicas gráficas tradicionales Proyectos monográficos de interdisciplinariedad (a escoger entre: diseño de montajes efímeros, espacio comercio y diseño, diseño y medio ambiente, artes escénicas) Taller I – II (a escoger entre: caligrafía, aplicaciones pictóricas, modelado y enmoldado, talla en madera, técnicas del metal, aplicaciones cerámicas, orfebrería y esmaltes, taller de estampados, técnicas textiles aplicadas, documental fotográfico, documental videográfico, taller experimental de nuevos materiales, aplicaciones con cartón, taller de piedra, institución artística: interacción, creación e intervención, taller de luz.)	Teorías de la percepción, el color y la forma Antropometría y ergonomía Introducción a la historia del diseño Diseño y sociedad Diseño y pensamiento Historia del diseño gráfico I – II Teoría de la comunicación gráfica. Semiótica Organización y procesos de diseño gráfico Gestión del diseño gráfico	Introducción a la ciencia de los materiales Eco-eficiencia y sostenibilidad Historia del arte Entorno profesional y económico del diseño Tecnología de las redes informáticas Teoría, crítica y humanidades a escoger entre (teorías y crítica del diseño, panorama del arte contemporáneo, tendencias contemporáneas en el diseño, economía actual y diseño, difusión del diseño, el diseñador como agente de cambio social, estrategias para la creatividad, defensa y argumentación de proyectos)

PRÁCTICOS		TEÓRICOS	
específ.	afines	específ.	afines
27,3%	36,4%	22,7%	13,6%

Tabla 18: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. ESDAP. Elaboración propia

En la ESDAP se plantea una formación basada principalmente en la práctica y desde el proyecto de diseño sin olvidar la formación interdisciplinar teórica, pero resulta singular como los contenidos prácticos afines también son muy diversos. Destacan las asignaturas optativas donde el alumno

puede escoger, que no son módulos que parezcan especialmente diseñados para la docencia de este tipo de estudios sino que parecen módulos pertenecientes a otras ramas (aplicaciones pictóricas, modelado y enmoldado, talla en madera, técnicas del metal, aplicaciones cerámicas, orfebrería y esmaltes, taller de estampados, técnicas textiles aplicadas, documental fotográfico, documental videográfico, taller experimental de nuevos materiales, aplicaciones con cartón, taller de piedra, institución artística: interacción, creación e intervención, taller de luz) más ligadas a oficios artesanos que a la propia disciplina del diseño.

### Escuela Superior de diseño Felicidad Duce

Módulos formativos prácticos o teórico – prácticos		Módulos formativos teóricos	
Saberes específicos de diseño	Saberes afines	Saberes específicos de diseño	Saberes afines
Tipografía I - II Proyectos de comunicación visual I - II Proyectos de diseño gráfico I - II - III - IV - V Infografía digital Sistemas de representación gráfica Diseño de la interacción I - II Proyectos de animación y <i>motion graphics</i>	Creatividad y técnicas de expresión en la forma Tratamiento de la imagen I - II Técnicas de ilustración Animación I - II Tecnología digital I - II Programación multimedia Tecnología para aplicaciones interactivas y digitales Proyectos con <i>hardware</i> abierto Lenguajes y sistemas de programación Integración multimedia Producción y postproducción del proyecto multimedia Desarrollo de proyectos interactivos Proyectos de creatividad digital Edición y postproducción de vídeo Creación de personajes y <i>storyboard</i> Técnicas de guión para animación y audiovisual Creación de efectos especiales	Principios del diseño Fundamentos del diseño gráfico Historia y tendencias de las artes y el diseño Diseño en contexto Diseño gráfico y cultura visual	Teoría e investigación del color Imagen y lenguaje visual Ciencia y tecnología Gestión del diseño Lenguaje audiovisual y digital Gestión de proyecto de diseño gráfico <i>Research techniques based on user analysis</i> Tendencias en cultura visual Comunicación y desarrollo profesional ( <i>Professional Communication and Career Development</i> ) Tecnología para dispositivos móviles

PRÁCTICOS		TEÓRICOS	
específ.	afines	específ.	afines
28%	42%	10%	20%

Tabla 19: Tabla comparativa de módulos divididos en prácticos o teóricos y en específicos y afines. FELICIDAD DUCE. Elaboración propia

En el caso de la Escuela Felicidad Duce destaca su alta formación práctica en saberes afines al diseño esto se debe a los itinerarios que ofrece el título superior en diseño gráfico que pueden ser Diseño multimedia, Aplicaciones Digitales o *Motion Graphics*. A pesar de que el título es un título Superior en Diseño oficial, ofrecen sus propios itinerarios lejos de los que está ofreciendo el ESDAP y que por el hecho de ser Estudios Superiores de diseño están condicionados al plan de estudios marcado por el Gobierno de España resulta extraño que desde esta escuela se ofrezca un perfil de diseñador gráfico tan especializado en unos lenguajes informáticos que de entrada no le son propios.

Escuela	Dimensión formal	Dimensión estructural	Dimensión comunicativa	Dimensión instrumental	Dimensión cultural - contextual
ESDAP	Taller bidimensional Taller tridimensional Tipografía y composición Taller I – II ( a escoger entre: caligrafía, aplicaciones pictóricas, modelado y enmoldado, talla en madera, técnicas del metal, aplicaciones cerámicas, orfebrería y esmaltes, taller de estampados, técnicas textiles aplicadas, documental fotográfico, documental videográfico, taller experimental de nuevos materiales, aplicaciones con cartón, taller de piedra, institución artística: interacción, creación e intervención, taller de luz.) Dibujo I – II Geometría plana y descriptiva Geometría descriptiva Teorías de la percepción, el color y la forma Antropometría y ergonomía	Introducción al diseño Proyectos de diseño gráfico I – II – III – IV Proyectos monográficos de diseño gráfico (a escoger entre: diseño multimedia e interacción, diseño editorial: publicaciones analógicas y digitales, diseño de espacios web y gestión digital, campañas de comunicación gráfica, tipografía experimental) Medios audiovisuales Materiales y sistemas de reproducción e impresión Tecnología audiovisual y animación I – II Proyectos multidisciplinarios Proyectos monográficos de interdisciplinariedad (a escoger entre: diseño de montajes efímeros, espacio comercio y diseño, diseño y medio ambiente, artes escénicas) Introducción a la ciencia de los materiales Tecnología de las redes informáticas	Diseño tipográfico Técnicas gráficas tradicionales Introducción a la historia del diseño Historia del diseño gráfico I – II Teoría de la comunicación gráfica. Semiótica Historia del arte	Herramientas digitales para el diseño gráfico I – II Dibujo asistido por ordenador Fotografía e imagen digital I – II	Diseño y sociedad Diseño y pensamiento Organización y procesos de diseño gráfico Gestión del diseño gráfico Eco-eficiencia y sostenibilidad Entorno profesional y económico del diseño Teoría, crítica y humanidades a escoger entre (teorías y crítica del diseño, panorama del arte contemporáneo, tendencias contemporáneas en el diseño, economía actual y diseño, difusión del diseño, el diseñador como agente de cambio social, estrategias para la creatividad, defensa y argumentación de proyectos)

form.	est.	com.	instr.	cult.
25%	31,8%	15,9%	11,4%	15,9%

Escuela	Dimensión formal	Dimensión estructural	Dimensión comunicativa	Dimensión instrumental	Dimensión cultural - contextual
Felicidad Duce	Sistemas de representación gráfica Creatividad y técnicas de expresión en la forma Técnicas de ilustración Principios del diseño Fundamentos del diseño gráfico Teoría e investigación del color Imagen y lenguaje visual	Proyectos de comunicación visual I - II Proyectos de diseño gráfico I - II - III - IV - V Proyectos de animación y <i>motion Graphics</i> Animación I - II Tecnología digital I - II Programación multimedia Tecnología para aplicaciones interactivas y digitales Proyectos con <i>hardware</i> abierto Producción y postproducción del proyecto multimedia Desarrollo de proyectos interactivos Proyectos de creatividad digital Creación de personajes y <i>storyboard</i> Ciencia y tecnología Tecnología para dispositivos móviles	Tipografía I - II Infografía digital Técnicas de guión para animación y audiovisual Historia y tendencias de las artes y el diseño Diseño gráfico y cultura visual Lenguaje audiovisual y digital Tendencias en cultura visual Comunicación y desarrollo profesional <i>(Professional Communication and Career Development)</i>	Tratamiento de la imagen I - II Lenguajes y sistemas de programación Integración multimedia Edición y postproducción de vídeo Creación de efectos especiales	Diseño en contexto Gestión del diseño Gestión de proyecto de diseño gráfico <i>Research techniques based on user analysis</i>

form.	est.	com.	instr.	cult.
16%	42%	20%	14%	8%

Tabla 20: Tabla comparativa de escuelas de Estudios Superiores de Diseño y módulos divididos según dimensiones disciplinares. Elaboración propia

Ambos centros ofrecen una formación del diseño basada en su dimensión estructural teniendo, como en el caso de los centros universitarios una docencia centrada en el proyecto de diseño como eje central.

Existen otras escuelas que ofrecen títulos propios como IDEP, IED, que no se tienen en cuenta para esta valoración por no ser una vía oficial de formación pero que se considera necesario el conocimiento de su existencia puesto que ofrecen cursos similares o equivalentes y por lo tanto establecen una tercera vía, no oficial, de estudios que complica aún más la comprensión del panorama educativo y la elección de unos estudios de diseño.

## SE CONSTATAN:

1. Duplicidad
2. Problemas de nomenclatura
3. Problemas de competencia
4. Contradicciones legales

Una vez analizada la estructura formativa de primer ciclo universitario se puede concluir que:

1. Existen dos vías de formación que tanto estructuralmente como dimensionalmente coinciden. Por lo tanto hay una duplicidad evidente entre los estudios ofertados que no se justifica por contenidos ni por dimensiones disciplinares.
2. Se evidencia un problema grave en las nomenclaturas y equivalencias entre ambos títulos. Puesto que no se reconocen como lo mismo a nivel legal y por ello no pueden compartir nombre.
3. Se establece competencia entre la estructura de Universidades y la estructura de Enseñanzas Superiores en Diseño, asumiendo las segundas, competencias y responsabilidades de las primeras. Cabría en este punto analizar por que resulta necesaria la existencia de las enseñanzas superiores de diseño en el contexto de reconocimiento de la profesión y de su entrada en la Universidad en 2010. Cabría plantear la posibilidad de eliminar las Enseñanzas Superiores de Diseño una vez que por Decreto estas tienen su lugar en la Universidad y se establecen de forma oficial en el lugar que les corresponde, entendiéndose que en años anteriores cubrían una carencia formativa pero que en el momento que la Universidad asume su responsabilidad quizá ya no tenga sentido su existencia y se eviten de este modo solapamiento de responsabilidades, de enseñanzas y sobre todo se pueda plantear un panorama formativo en el campo del diseño claro y sin matices que enturbien su entendimiento y su consecuente conocimiento.

## RESULTA PERTINENTE VALORAR:

1. Estratificación
2. Fusión
3. Integración
4. Absorción

4. Resultan contradictorias las normativas que dicen que los Estudios Superiores de Diseño son equivalentes a todos los efectos a un Grado universitario cuando estos títulos no están expedidos por una universidad y por ello a efectos de acceso, la normativa dice que dan acceso a los estudios de máster, pero si se revisa la normativa de máster universitario, como requisito de acceso se solicita un grado universitario, que los Estudios Superiores no están ofreciendo, por lo tanto, resulta una normativa confusa y parcelaria que encierra a los estudiantes de la vía de Estudios Superiores en su propia formación no siendo posible el establecimiento de puentes, puesto que las normativas son contrarias y restrictivas la una para con la otra. Por ello en las conclusiones se plantean estructuras de estratificación lógica que plantean procesos de fusión, integración o absorción de estudios.
5. En España se está ofreciendo un marco formativo a nivel universitario basado en un nivel estructural del diseño entendiéndolo como un sistema que se relaciona e interrelaciona con diversas disciplinas algunas más propias de las Artes y las Humanidades y otras más propias de las disciplinas proyectuales como la Arquitectura y la Ingeniería.

### 3. 3. 3. 2. 2 Estudios de segundo ciclo universitario

#### 3. 3. 3. 2. 2. 1 Estudios de postgrado

Los estudios de postgrado existen y es importante para esta investigación hacer constatar este hecho. Por ello quedan recogidos en la base de datos digital anexa a esta tesis.<sup>225</sup> Completan los niveles formativos superiores junto al doctorado completando de este modo los 5 niveles profesionales como se verá más adelante<sup>226</sup>.

Después de los estudios de grado son muchos los centros que programan programas de postgrado, máster y doctorado que no se van a analizar comparativamente dada la singularidad de cada uno de ellos y la determinación propia de contenidos de cada universidad. Simplemente hacer evidente su existencia y con ello la posibilidad de estudiar diseño hasta los niveles formativos más altos, que es lo pertinente a la disciplina.

En general los programas de máster y postgrado ofrecen formación especializada en un campo concreto de la disciplina, que convierten al graduado en diseño, diseñador gráfico generalista, en especialista en un tema concreto ya sea gestión, producción, publicidad, etc. A nivel oficial los objetivos de las enseñanzas de máster se definen de la siguiente manera: "tienen como finalidad la adquisición por el estudiante de una formación avanzada, de carácter especializado o multidisciplinar, orientada a la especialización académica o profesional, o bien a promover la iniciación en tareas investigadoras."<sup>227</sup> Para consultar la oferta existente a marzo de 2014 se puede recurrir a la base de datos adjunta a esta investigación.<sup>228</sup>

En este punto cabe hacer una pequeña valoración extra que clarifique la diferencia entre máster y postgrado y hacer evidente su tratamiento de forma distinta al grado ya que la formación especializada evidencia que hay rasgos y jerarquías en las tareas y responsabilidades y por lo tanto disciplina. Desde la normativa oficial se entiende como un estudio de postgrado aquellos estudios que tienen continuidad tras un grado universitario, cualquiera que sea su nombre puesto que se desarrollan tras (post) un grado. En el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre únicamente se contemplan estudios de grado, máster y doctorado pero si se analiza la oferta en España son muchos los estudios de postgrado que se ofrecen, por lo tanto, cabe en este punto explicar la diferencia. Se entienden por estudios de postgrado aquellos estudios que se inician una vez finalizado un grado universitario y que tienen como voluntad, al igual que el máster la especialización del alumno en un área disciplinar concreta o específica. La diferencia que se establece en España entre un postgrado y un máster es la carga lectiva de los mismos. Un máster tienen habitualmente un carga lectiva de 60 créditos ECTS y un postgrado justamente la mitad, entendiéndose en muchas ocasiones que el hecho de cursar una pareja de postgrados da lugar a la titulación de máster.

---

225 Ver anexo 7. 7 Base de datos centros docentes.

226 Ver figura 44, página 187.

227 RD 1393/2007, de 29 de octubre.

228 Consultar base de datos adjunta: anexo 7. 7 Base de datos centros docentes.

### 3. 3. 3. 2. 3 Estudios de tercer ciclo universitario

#### 3. 3. 3. 2. 3. 1 Estudios de doctorado

Los estudios de tercer ciclo universitario son los que completan la oferta formativa en diseño y los que cierran el esquema formativo. Son estudios dedicados a la investigación y con ello a sentar las bases disciplinares, por ello es necesaria su presencia en esta investigación.

Los estudios de doctorado nacen vinculados a la investigación científica de calidad y a la creación de saber disciplinar. Dependen de la universidad y se puede acceder a ellos estando en posesión de un título de Grado y Máster universitario o equivalente que esté convalidado o homologado de forma oficial.

En Cataluña dos centros, la Universitat de Barcelona y la escuela Eina programan másters oficiales de investigación<sup>229</sup> que dan paso a programas de doctorado específicos y cada vez son más los investigadores relacionados con la investigación científica en el campo disciplinar del diseño.

#### 3. 3. 4 Estratos formativos

Una vez analizados los niveles formativos se plantea un gráfico estructural que articula la oferta por niveles de crecimiento y complejidad con la intención de establecer el marco educativo disciplinar y poder cruzar con el datos referentes a la realidad profesional o proyectual y de este modo tejer una estructura entre lo académico y lo profesional que asiente las bases de la disciplinares de forma coherente, lógica y clara.

Como se ha podido comprobar a lo largo de este capítulo las posibilidades formativas en diseño son muchas y de niveles muy diferentes. Si recapitulamos hasta el gráfico que ya se había presentado en las primeras páginas de este capítulo y considerando que la oferta formativa marcada en gris no es propiamente oferta de diseño gráfico sino de Artes Gráficas podemos ver como hay 6 niveles formativos diferentes.

---

229 Ver subcapítulo 4. 2 Competencias profesionales subapartado 4. 2. 3. 2 Máster universitario, página 256.

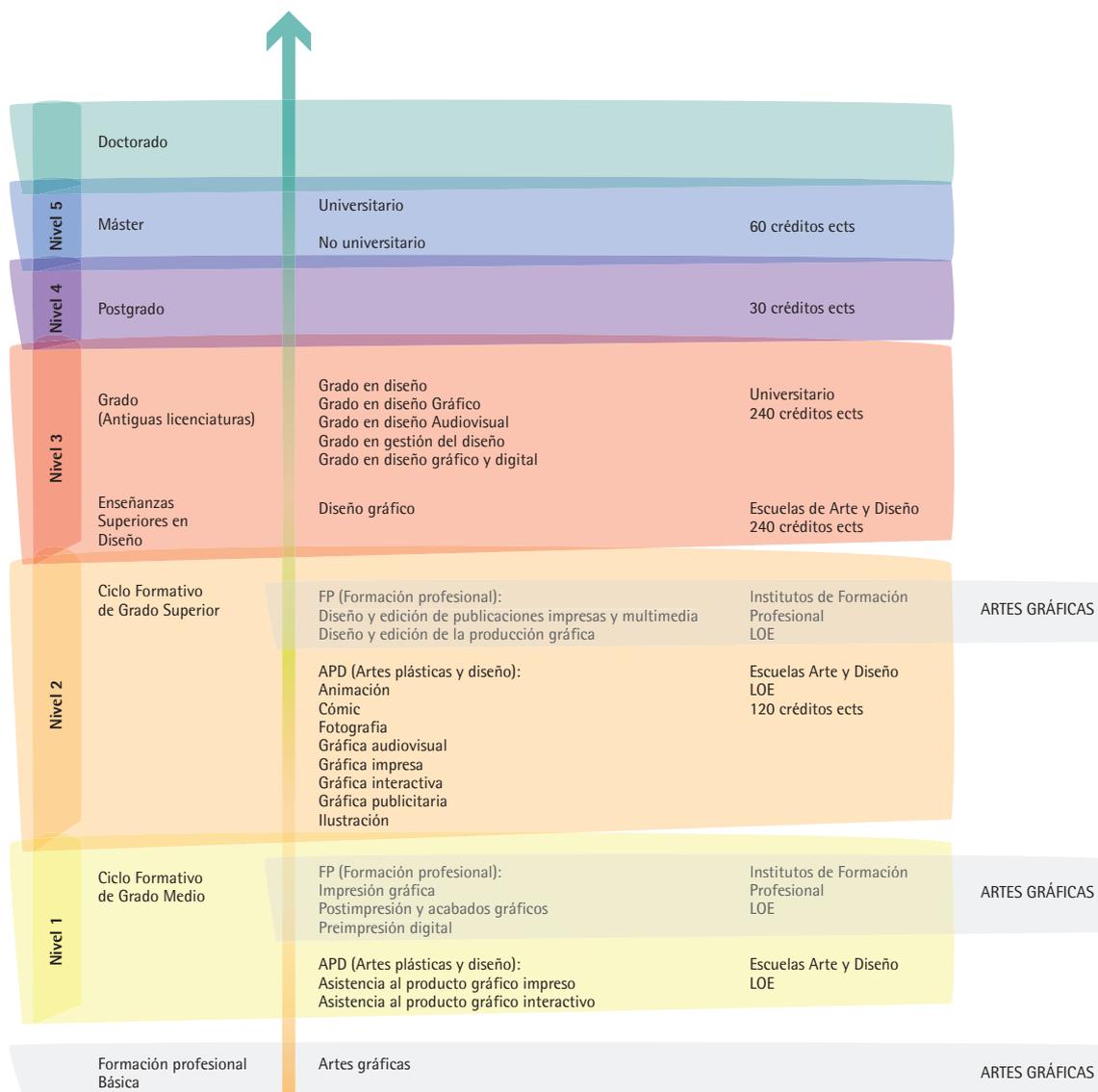


Fig. 42: Gráfico de la oferta de formación en diseño en España a Febrero de 2015. Fuente: investigación propia. Elaboración propia

Un primer nivel correspondiente a los ciclos formativos de Grado Medio, uno a los Ciclos Formativos de Grado Superior, un tercero a las enseñanzas universitarias de primer ciclo, dos más, cuarto y quinto correspondientes a enseñanzas de postgrado, con postgrados y másters y un último nivel de doctorado.

Resulta en este punto relevante establecer una correspondencia entre los distintos niveles formativos y los que propone el Ministerio de Educación y Cultura en el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales y de los cuales se recoge su definición en el siguiente cuadro:

Nivel 1	Competencia en un conjunto reducido de actividades simples, dentro de procesos normalizados. Conocimientos y capacidades limitados.
Nivel 2	Competencia en actividades determinadas que pueden ejecutarse con autonomía. Capacidad de utilizar instrumentos y técnicas propias. Conocimientos de fundamentos técnicos y científicos de la actividad del proceso.
Nivel 3	Competencia en actividades que requieren dominio de técnicas y se ejecutan con autonomía. Responsabilidad de supervisión de trabajo técnico y especializado. Comprensión de los fundamentos técnicos y científicos de las actividades y del proceso.
Nivel 4	Competencia en un amplio conjunto de actividades complejas. Diversidad de contextos con variables técnicas, científicas, económicas u organizativas. Responsabilidad de supervisión de trabajo y asignación de recursos. Capacidad de innovación para planificar acciones, desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios.
Nivel 5	Competencia en un amplio conjunto de actividades muy complejas ejecutadas con gran autonomía. Diversidad de contextos que resultan, a menudo, impredecibles. Planificación de acciones y diseño de productos, procesos o servicios. Responsabilidad en dirección y gestión.

Tabla 21: Niveles profesionales definidos por el Ministerio de Educación y Cultura y Deporte en el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Fuente Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Elaboración propia

El Ministerio de Educación ofrece una definición clara de los niveles que basa su jerarquía en el tipo de conocimientos que posee el profesional, la especificidad de los mismos y la complejidad y autonomía de su trabajo. Para hacer más comprensible el sistema y adaptarlo al área de conocimiento de la que trata esta tesis se procede a la realización de una tabla equivalente a los 5 niveles mostrados, tratando de diferenciar responsabilidades y tareas en un proyecto de diseño gráfico y comunicación visual y pasando posteriormente a relacionar estos niveles de responsabilidad y autonomía con la oferta educativa existente en España ubicando en cada lado un nivel de estudios con un nivel, siempre aproximado, de responsabilidades laborales en el proyecto de diseño, entendiendo este como el eje vertebrador del trabajo de un diseñador.

<b>Nivel 1</b>	OPERATIVIDAD - Auxiliar / Asistente
<b>Nivel 2</b>	FORMALIZACIÓN - Técnico Operador informático (conocedor de software) Formalizador - Creador de ideas - Conceptualizador visual (diseñador gráfico estándar)
<b>Nivel 3</b>	CONTEXTUALIZACIÓN - Generación de sintagmas - Dirección artística
<b>Nivel 4</b>	COORDINACIÓN - Interdisciplinariedad - Generación de paradigmas - Dirección de comunicación y diseño
<b>Nivel 5</b>	DIRECCIÓN / ESTRATEGIA - Visualización global - Dirección de proyectos

Fig. 43: Perfiles profesionales según niveles de responsabilidad en el proyecto. Fuente Jesús Del Hoyo Arjona y Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya. Elaboración propia

El **nivel 1** corresponde a un nivel puramente **OPERATIVO** donde el operador, asistente o auxiliar realiza tareas de acabado simples y que forman parte del flujo estandarizado de trabajo del diseño gráfico. Se trata de un nivel de trabajo no autónomo donde el profesional siempre dependerá de un superior.

El **nivel 2** es definido como **FORMALIZACIÓN** y corresponde al nivel de traducción gráfica y creación de imágenes o conceptualizador visual. Tiene capacidad y autonomía para el control de los instrumentos informáticos y de las técnicas básicas de la profesión. Sus conocimientos son fundamentalmente técnicos y se basan en el proceso de diseño. Es el lugar donde se ubicaría al diseñador gráfico estándar.

El **nivel 3** se define como **CONTEXTUALIZACIÓN** consiste en dar un paso más allá de la pura creación de imágenes y pasar a la creación de sintagmas. Sería en lugar donde se ubicaría la dirección de arte ya que se incluyen en este nivel tareas de responsabilidad de supervisión de trabajo tanto técnico como especializado.

En el **nivel 4**, definido como **COORDINACIÓN** es el nivel que integra la interdisciplinariedad, la generación de paradigmas y sería el lugar donde encontraríamos la dirección de comunicación y diseño que tiene competencia en un amplio conjunto de actividades de nivel complejo que vinculan lo técnico, con lo científico, lo económico y lo organizativo, así como la supervisión del trabajo y la asignación de recursos. Es un nivel en el que el profesional debe ser capaz de coordinar equipos de trabajo planificando acciones y determinando procesos, productos o servicios.

Por último el **nivel 5** definido como **DIRECCIÓN - ESTRATEGIA** se plantea como nivel máximo de complejidad ejecutado por un director de proyectos capaz de controlar actividades muy complejas y de distintos ámbitos disciplinares como la economía, la comunicación, el arte, etc. y vincularlas a contextos a menudo cambiantes, para planificar de forma eficiente procesos de diseño que den como resultado productos o servicios que mejoren la vida del contexto en que se enmarcan. Su responsabilidad recae en la dirección y gestión.

Si se vinculan estos niveles a la oferta formativa en diseño se da lugar a la siguiente tabla:

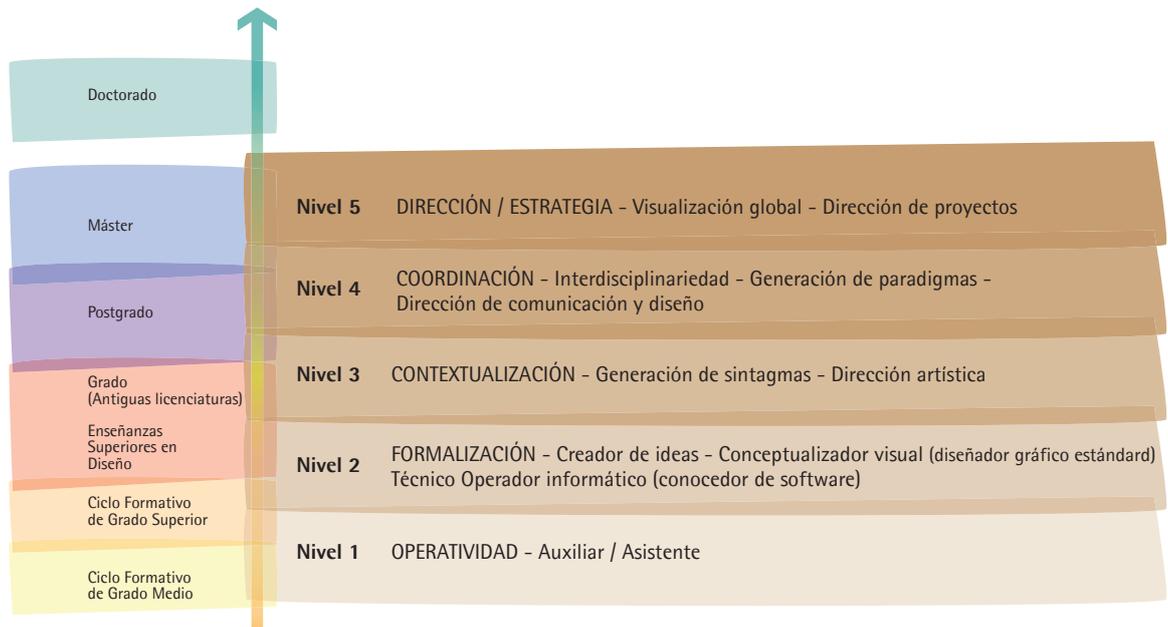


Fig. 44: Perfiles profesionales según niveles de responsabilidad en el proyecto vinculados a la oferta formativa en diseño en España. Elaboración propia

Los límites y las fronteras no quedan definidos a la perfección con una correspondencia clara entre los niveles y los estudios ya que depende de la singularidad de cada proyecto y de la implicación y experiencia de cada profesional la intervención más en un nivel o en otro.

Los estudios profesionalizadores de Ciclos formativos de Grado Medio y Superior están vinculados a una responsabilidad de proyecto de nivel 1 ya que su formación es eminentemente técnica y mono-disciplinar. Pudiendo en algún caso desarrollar algunas de las competencias de nivel 2 un profesional con titulación de Técnico Superior que a pesar de centrarse sus estudios en el conocimiento del software puede llevar a cabo trabajos de formalización. En el nivel 2 ubicaríamos al diseñador gráfico estándar, entendiendo diseñador gráfico estándar como a aquel profesional que tiene un nivel de grado o equivalente, aquel profesional que crea ideas y las formaliza ya que conoce las técnicas propias y las afines y realiza su trabajo de manera semi - autónoma, que dependiendo de su experiencia podrá desarrollar en parte actividades correspondientes a un nivel 3. En el nivel 3, contextualización es un nivel de especialización en la que es necesario dar un paso más allá de la pura formalización y crear discursos comunicativos, sintagmas, ubicaríamos en este caso a la dirección artística, que marca las directrices de la posterior conceptualización gráfica. En el cuarto nivel la interdisciplinariedad juega un papel muy importante, por lo tanto estaríamos hablando de personas formadas a nivel de especialización, por lo tanto que hayan cursado un posgrado o máster de especialización y sean capaces de crear paradigmas que vinculen saberes de distintas disciplinas así como coordinar y dirigir equipos de trabajo. Es el nivel donde se ubica la Dirección de comunicación. El nivel 5, el más alto y consecuentemente el más complejo es el que denominamos dirección - estrategia, para llevar a cabo actividades profesionales de este nivel es necesario que el profesional domine muchos campos disciplinares distintos y los vincule hacia la solución de problemas de diseño y gestión de proyectos y de equipos humanos.

### 3. 3. 5 Europa

No es objeto de esta tesis analizar el estado de la docencia y a oferta formativa a nivel Europeo ya que esto ya se ha investigado desde el ANECA en el libro blanco para la creación de los títulos de Grado en Bellas Artes, diseño y Restauración en 2004<sup>230</sup>, pero si se quiere hacer una referencia al marco Europeo en el que deben de convivir los estudios, así pues en el gráfico inferior se muestra un resumen esquemático y gráfico de las conclusiones recogidas en el citado estudio para establecer ese marco de referencia superior. La búsqueda de este marco superior comunitario responde a la necesidad disciplinar de organización global y al replanteamiento de conjunto que necesita el sistema docente y profesional del diseño gráfico.

País	Características	Niveles
FINLANDIA	8 facultades Fuente de conexión entre concepto/ práctica y modelo de enseñanza entre diseño y artes aplicadas	BA: Formación básica 3 años MA: Formación específica 2 años <i>University degree</i> PhD: Investigación Doctorado
HOLANDA	14 Universidades (estudios teóricos) - 50 universidades de educación profesional (estudios prácticos) (Está desapareciendo la diferencia entre ambas)  2 tipos de formación  WO Universidades de investigación HBO Educación superior profesional ( <i>Hogeschoolen</i> o universidades de educación profesional) IO Universidad Internacional (Para extranjeros) PhD Doctorado	1. BA: 180 créditos 3 años (académico) 240 créditos 4 años (profesional) 2. MA: <i>Master o graduate</i> 120 créditos (2 años) (ingenierías) 60 créditos (otras disciplinas) PhD Doctorado

230 A.A.V.V.; Libro blanco. Títulos de grado en Bellas Artes/diseño/restauración; ANECA; 2004.

País	Características	Niveles
REINO UNIDO	Fuerte grado de especialización. Elección libre de los contenidos de los programas. Se trata de modelos invertidos donde la especialización está en la base. Los grados son de especialización y los másters están encaminados al asentamiento y revisión de las bases disciplinares.	<p>1. <i>Certificaded Level</i>: curso de conceptos básicos</p> <p>2. <i>Intermediate Level</i>: Principios y práctica.</p> <p>Graduados ordinarios (<i>Non honours</i>) Graduado de introducción (<i>Fundation degree</i>)(cursos elaborados en conjunto con las empresas para formar a los alumnos en las necesidades profesionales básicas)</p> <p>3. BA: <i>Honours level</i> 3 años a tiempo completo</p> <p>4. M Phil: Master: disciplinas de vanguardia donde se trabaja la originalidad en la aplicación del conocimiento.</p> <p>5. PhD o Dphil: doctorado de investigación 3 años a tiempo completo</p> <p>Existen cursos intermedios que contienen programa similar al máster pero más reducido que se llaman postgrados</p>
FRANCIA	Estudios ligados a las Artes Decorativas	<p>BA: título intermedio</p> <p>MA: título general</p> <p>Seguidos duran 5 años</p> <p>Postgrado o 3er ciclo 6º año. Curso de producción e investigación</p>
ITALIA	Características: Existen facultades de diseño exclusivamente	<p>BA - <i>Laurea</i></p> <p>MA - <i>Laurea Specialistica</i></p> <p>3er ciclo Doctorado</p> <p>Existen MA de 1er nivel: profesionalizadores y de 2º nivel a realizar como continuidad del MA.</p> <p>Existen cursos de postgrado (referencia Domus Academy)</p> <p>Existen estudios superiores no universitarios equivalentes a la FP impartidos por los ISIA que ofrecen perfiles muy especializados.</p>
ALEMANIA	3 tipos de instituciones 3 niveles formativos. <i>Fachhochschule, Hochschule y Universität</i> . Solo 3 centros tienen autorización de doctorado	<p><i>Fachhochschule</i>: práctica profesional. 4 años estudios superiores no universitarios diploma FH</p> <p><i>Hochschule</i>: antiguas academias 5 años diploma</p> <p><i>Universität</i></p> <p>Doctorado</p> <p>Existe formación profesional que dura entre 2 y 6 semestres</p>

Fig. 45: Tabla resumen estado estudios de diseño en Europa. Fuente: ANECA. Elaboración propia



## 4. El profesional del diseño gráfico



## 4. El profesional del diseño gráfico

### 4. 1 La familia profesional del diseño gráfico: actores implicados

#### 4. 1. 1 Perfiles profesionales

El objetivo de este capítulo es **conocer los perfiles profesionales que intervienen en los proyectos de diseño gráfico para determinar que áreas de trabajo o perfiles se pueden considerar propios de la disciplina y cuales de ellos se pueden definir como afines o transversales**, determinado de este modo los límites entre lo específico y lo interdisciplinar y como se articulan las relaciones entre ellos.

Para analizar los actores que intervienen en la profesión del diseño gráfico se ha realizado un **estudio analítico de la base datos de nuevos perfiles profesionales** que posee el espacio de la Generalitat de Cataluña: Barcelona Activa, la Agencia de desarrollo local de la capital catalana. Concretamente este espacio se llama **Porta 22** y está ubicado en la Calle Llacuna 162 – 164 de Barcelona. Se parte de esta base de datos teniendo en cuenta la validez documental de la misma cosa necesaria para el desarrollo de la investigación.

La misión de este equipamiento público es: "divulgar los cambios de tendencias en el mundo del trabajo y, al mismo tiempo, capacitar y orientar a aquellas personas que tienen inquietudes profesionales en todo lo que hace referencia a nuevas oportunidades de ocupación, los sectores económicos emergentes, las nuevas competencias profesionales y las nuevas culturas del trabajo"<sup>231</sup> Por este motivo, y por que se considera al diseño como una profesión en pleno desarrollo y por lo tanto en pleno cambio, se ha tomado como referencia esta base de datos para hacer una aproximación al objeto de estudio.

Esta base de datos cuenta con una ficha para cada profesión emergente donde se describe la misma, así como las tareas que cumple cada profesional, el nivel de estudios que se requiere para ejercer una profesión concreta, la formación complementaria a la oficial que suele ser necesaria, aspectos salariales y tipos de contratación más usuales. También consta de un apartado que hace referencia a las ocupaciones asociadas a cada una de estas profesiones.

A nivel metodológico se hace una consulta en forma de red, cruzando e intersecando los datos que figuran en la base partiendo de la figura central: el **DISEÑADOR GRÁFICO** y se revisan todas aquellas profesiones que quedan asociadas a él. De este modo se confecciona un mapa conceptual dónde se dividen las profesiones surgidas de la investigación en áreas o campos de trabajo y al mismo tiempo en estratos o jerarquías de responsabilidad dentro de el proyecto de diseño.

En el siguiente gráfico podemos ver el esquema relacional resultante dividido en 7 áreas y en tres niveles jerárquicos de desarrollo proyectual.

Dentro de cada área y de cada estrato constan aquellos perfiles profesionales que corresponde

<sup>231</sup> [www.porta22.com](http://www.porta22.com).

unidos a través de líneas con aquellas profesiones asociadas a ellos. De esta manera podemos obtener una primera aproximación a las áreas laborales propias del diseño y así aproximar una hipótesis de profesiones o perfiles vinculados a una familia profesional del diseño gráfico y la comunicación visual.

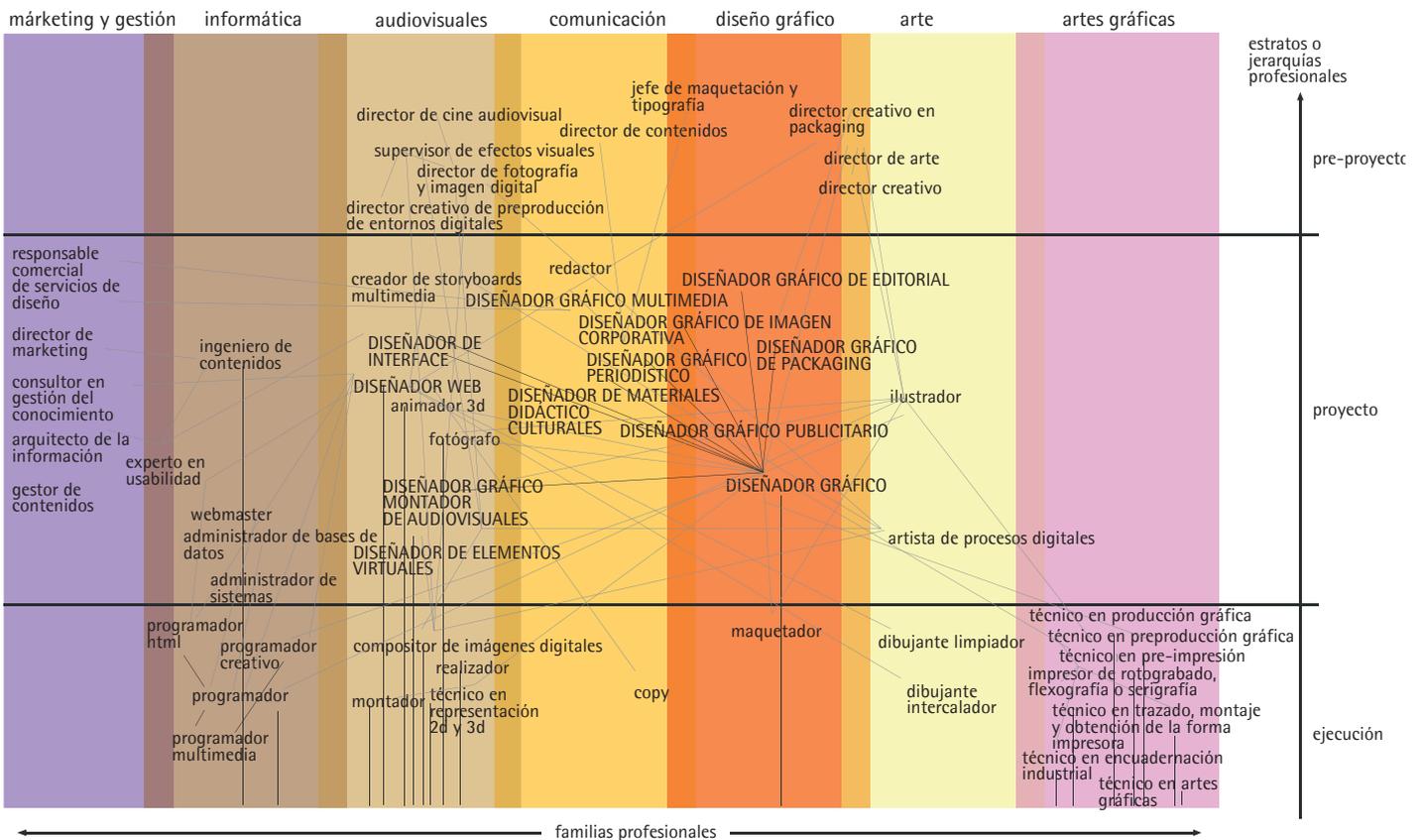


Fig. 46: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral. Fuente: base de datos Porta 22. Elaboración propia

Una observación detenida de nodos y nexos y de elementos y relaciones, teniendo al diseñador gráfico como centro neurálgico, nos ofrece toda una red de perfiles profesionales muy cercanos a él y que por su especificidad le son afines.

Se observan y establecen 7 áreas de trabajo fruto de esta vinculación profesional con la figura principal. Algunas de las relaciones son directas y otras fruto de contactos indirectos, pero lo que debemos notar en una primera aproximación, es la complejidad del tejido laboral que hay sobre la profesión. Complejidad que trataremos de simplificar y definir de forma inequívoca a lo largo de esta tesis.

Las áreas de trabajo que surgen del estudio se distribuyen partiendo del ámbito del diseño gráfico y de la comunicación como ejes centrales y en dos direcciones, hacia la parte derecha del esquema aquellas profesiones vinculadas con las áreas artísticas y las de artes finales e impresión del producto y hacia la izquierda aquellas vinculadas a las nuevas tecnologías como son el área audiovisual, el

área informática y por último un área más vinculada a estrategias de comercialización como sería el área de marketing y gestión.

Distribución de perfiles profesionales por área:<sup>232</sup>

#### Área de Marketing y gestión:

Área donde se enmarcan aquellos profesionales dedicados a la gestión de datos, contenidos, proyectos o servicios así como a aquellos que aplican las técnicas propias del marketing para el análisis de las necesidades del mercado y orientan la producción a la satisfacción de las mismas.

- Responsable comercial de servicios de diseño
- Arquitecto de la información
- Director de marketing
- Gestor de contenidos
- Consultor en gestión del conocimiento

#### Área Informática:

Área donde se enmarcan aquellos profesionales que llevan a cabo su trabajo a base de métodos, técnicas y procesos que tienen como intención almacenar, procesar y transmitir información en formato digital frecuentemente a través de ordenadores y lenguajes de programación.

- Programador creativo
- Programador
- Ingeniero de contenidos
- Webmaster
- Programador HTML
- Administrador de bases de datos
- Programador multimedia
- Administrador de sistemas
- Experto en usabilidad

#### Área Audiovisual:

Área donde se enmarcan aquellos profesionales que desarrollan su actividad en un entorno que combina, integra y relaciona materiales visuales con materiales auditivos teniendo el factor tiempo como nexo de unión entre ambos y generando nuevas realidades multisensoriales.

<sup>232</sup> Consultar la definición de cada perfil profesional en Anexo 7. 16 Distribución de perfiles profesionales por área y definición de cada uno de ellos.

- Director de cine audiovisual
- Supervisor de efectos visuales
- Director de fotografía e imagen digital
- Director creativo de preproducción de entornos digitales
- Creador de *storyboards* multimedia
- Diseñador de interface
- Diseñador gráfico multimedia
- Diseñador web
- Animador 3d
- Fotógrafo
- Diseñador gráfico montador de audiovisuales
- Diseñador de elementos virtuales
- Compositor de imágenes digitales
- Realizador
- Montador
- Técnico en representación 2d y 3d
- Dibujante limpiador\*
- Dibujante intercalador\*
- Artista de procesos digitales\*

#### Área de Comunicación:

Área en la que se enmarcan aquellos profesionales que en su actividad laboral el envío de mensajes comunicativos a un público objetivo es uno de sus objetivos principales.

- Director de contenidos
- Redactor
- Jefe de maquetación y tipografía\*
- Diseñador gráfico de editorial\*
- Diseñador gráfico de imagen corporativa\*
- Copy
- Diseñador gráfico de packaging\*
- Diseñador gráfico periodístico\*
- Diseñador de materiales didáctico – culturales\*
- Diseñador gráfico publicitario\*
- Diseñador gráfico\*

#### Área de Diseño Gráfico:

Área en la que se enmarcan aquellos profesionales que usan el lenguaje propio de la disciplina del diseño gráfico para la comunicación de mensajes.

- Director creativo en packaging\*
- Director de arte\*
- Jefe de maquetación y tipografía\*
- Diseñador gráfico de editorial\*
- Director creativo\*
- Diseñador gráfico de imagen corporativa\*
- Diseñador gráfico de packaging\*
- Diseñador gráfico periodístico\*
- Diseñador de materiales didáctico – culturales\*
- Diseñador gráfico publicitario\*
- Diseñador gráfico\*
- Maquetador

#### Área de arte o Área artística:

Área que enmarca aquellos profesionales que usan destrezas y habilidades artísticas al servicio de proyectos de diseño ya sean audiovisuales, impresos o interactivos.

- Ilustrador
- Artista de procesos digitales\*
- Dibujante limpiador\*
- Dibujante intercalador\*

#### Área de artes gráficas:

Área que enmarca aquellos profesionales que tienen como actividad laboral la producción física final de productos gráficos impresos.

- Técnico en producción gráfica
- Técnico en preproducción gráfica
- Técnico en pre-impresión gráfica
- Impresor de rotograbado, flexografía o serigrafía
- Técnico en trazado, montaje y obtención de la forma impresora
- Técnico en encuadernación industrial
- Técnico en artes gráficas

Revisando los perfiles de los listados anteriores notamos que el diseñador gráfico no solo está en contacto con otros diseñadores gráficos sino que son muchos y muy diversificados el tipo de perfiles profesionales con los que trabaja. Esto nos lleva a plantearnos el concepto de transversalidad aplicado al diseño y se hace necesario también revisar el cuadro de la página 217 en cuanto a los perfiles que son propios y aquellos perfiles con los que trabajan de manera interdisciplinar, es decir, aquellos que no forman parte de forma estricta de la disciplina del diseño pero si participan de sus responsabilidades y decisiones. Si observamos el gráfico, mientras que en la parte central siempre

aparecen perfiles intermedios entre las distintas áreas en los límites exteriores no aparecen y esas son las líneas por las que se pueden establecer las divisiones.

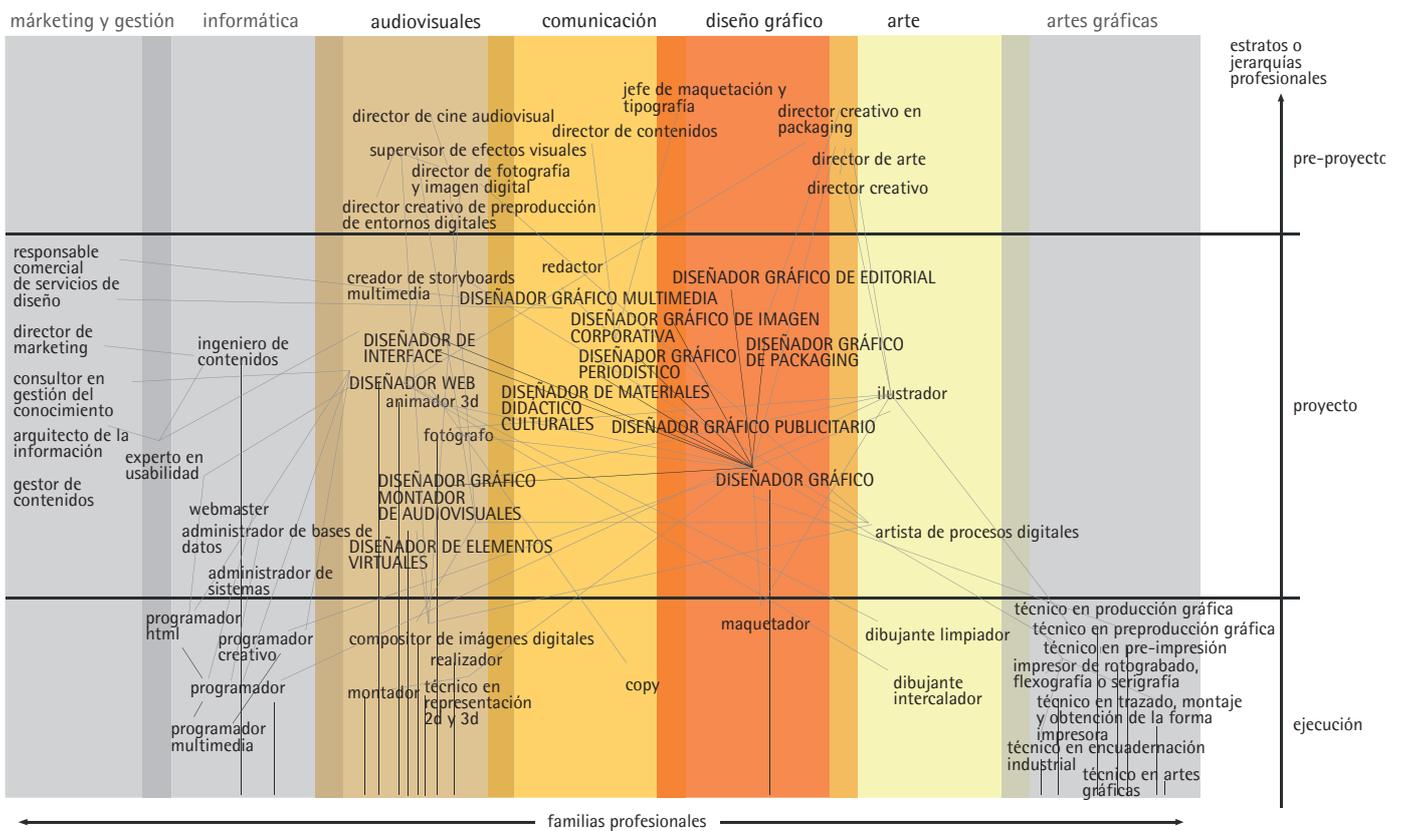


Fig. 47: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral eliminando aquellas áreas de conocimiento no propias del ámbito disciplinar del diseño gráfico y la comunicación visual. Fuente: Base datos Porta 22. Elaboración propia

De este modo el área de marketing y gestión con todos sus perfiles profesionales se situaría fuera del ámbito disciplinar del diseño (en el gráfico ahora en gris), ya que ninguno de los profesionales debe por tener formación profesional en el ámbito del diseño para poder ejercer su trabajo. Estos profesionales trabajan de forma transversal en el diseño aportando sus conocimientos en otras ramas del saber, aportando datos concretos y específicos que informan y pueden ayudar al desarrollo del proyecto y a la eficacia de su puesta en marcha.

El área de la informática también se situaría fuera del ámbito disciplinar por un motivo similar (también en gris en el gráfico), los profesionales informáticos utilizan sus recursos para implementar los diseños gráficos de los profesionales del diseño, de este modo, ni el diseñador es informático ni el informático es diseñador sino que ambas profesiones se complementan con el fin de obtener un resultado comunicativo y operativo eficiente. Nuevamente las competencias formativas de los técnicos informáticos no pasan por el estudio del diseño sino por los lenguajes que permiten su implementación.

Por último se sitúa fuera del esquema al área de las artes gráficas ya que ninguno de sus perfiles

profesionales interviene en el proyecto de diseño. Su intervención, como en el caso de los técnicos informáticos, es a posteriori. Los técnicos en artes gráficas se encargan de producir de forma física los proyectos de diseño por más que en el proyecto se contemplen como condicionantes las capacidades técnicas de producción del mismo el proceso se lleva a término a posteriori. Por lo tanto realizan una tarea post-proyectual y por ello vuelven a ser unos sujetos interdisciplinarios, que aplican su conocimiento a la producción pero que no intervienen en el proceso de definición y por lo tanto sus competencias formativas también se sitúan en un lugar diferente.

Las artes gráficas siempre ha sido un sector que ha ido de la mano del diseño gráfico, o mejor dicho el diseño gráfico ha ido siempre de la mano de las artes gráficas<sup>233</sup>, pero en este momento la complejidad que ha asumido esta profesión hace que la distancia sea cada vez mayor y se establezcan en lugares diferentes.

Desgranando el esquema por áreas, también podemos ver como es prácticamente imposible separar el área del diseño gráfico del área de comunicación. Resulta muy difícil poder colocar a los perfiles de diseñador de imagen corporativa, diseñador de material didáctico solo en uno de los "cajones", es por este motivo que podemos determinar que el diseño va ligado a la idea de comunicación y que en su esencia el diseño es comunicación. La finalidad del diseño es comunicar. Por lo tanto se hace necesaria la modificación del esquema anterior uniendo las áreas de diseño gráfico y comunicación en una sola (franja amarilla oscuro).

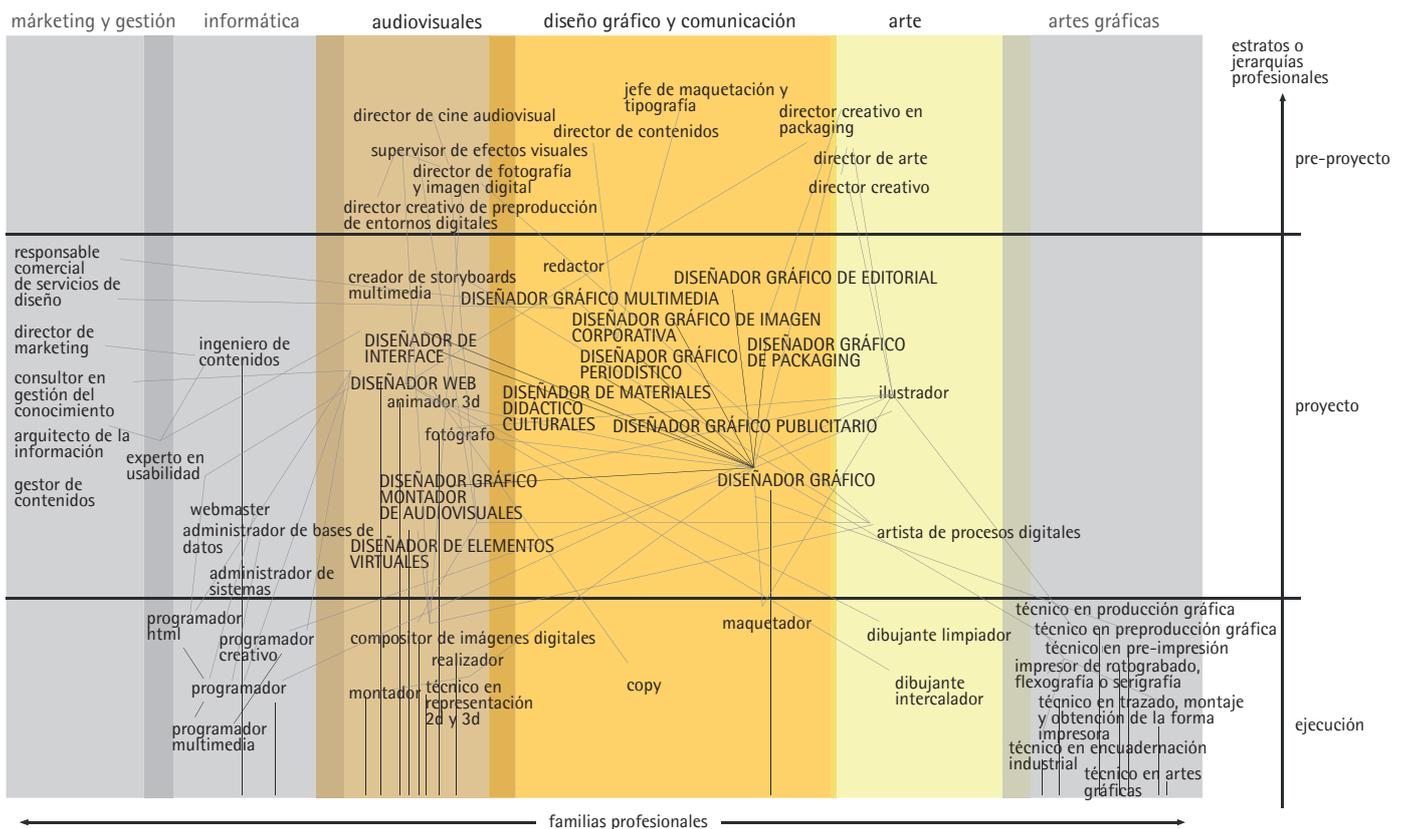


Fig. 48: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral fusionando el ámbito del diseño gráfico

233 Ver subcapítulo 2. 2 Antecedentes históricos y anexo 7. 2 Cronograma. Diseño gráfico y comunicación visual. De las Artes gráficas a la disciplina del diseño. Contexto Internacional.

con la comunicación. Fuente: Base datos Porta 22. Elaboración propia

Llegados a este punto quedarían definidas tres áreas propias: **audiovisual, diseño gráfico y comunicación y artística**. Si analizamos los perfiles profesionales del área audiovisual vemos que, al igual que el diseño gráfico no podía separarse de la comunicación el diseño audiovisual tampoco. Esto también hace que se plantee la duda de cual es la diferencia entre los perfiles definidos entre el área audiovisual y el área de diseño gráfico. La única diferencia viene establecida por el medio, por el soporte. Si en lugar de llamarle área audiovisual le llamamos área de diseño audiovisual queda mucho más clara cual es esa diferencia. Las dos áreas comparten la misma base disciplinar, EL DISEÑO, y cada una la aplica sobre el medio o soporte que le es propio.

Otro aspecto a destacar de los listados anteriores es que vemos indicados con asterisco aquellas profesiones que no tienen un lugar claro dentro de esta división por áreas. Por ejemplo un dibujante limpiador o intercalador no tiene por que saber de diseño gráfico, ya que su principal habilidad o competencia profesional se basa en el dibujo por lo tanto debería estar en el área artística pero por su especificidad laboral (limpiador o intercalador) se trata de perfiles profesionales directamente vinculados a los procesos de preproducción y producción en cine de animación, por lo que también deberían ubicarse en el área audiovisual. Debido a esta dicotomía se plantea que las barreras que existen con el área audiovisual son puramente de soporte y no disciplinares por lo tanto esto obliga a un nuevo cambio en el esquema. Se elimina el área de audiovisuales y se fusiona con diseño gráfico y comunicación.

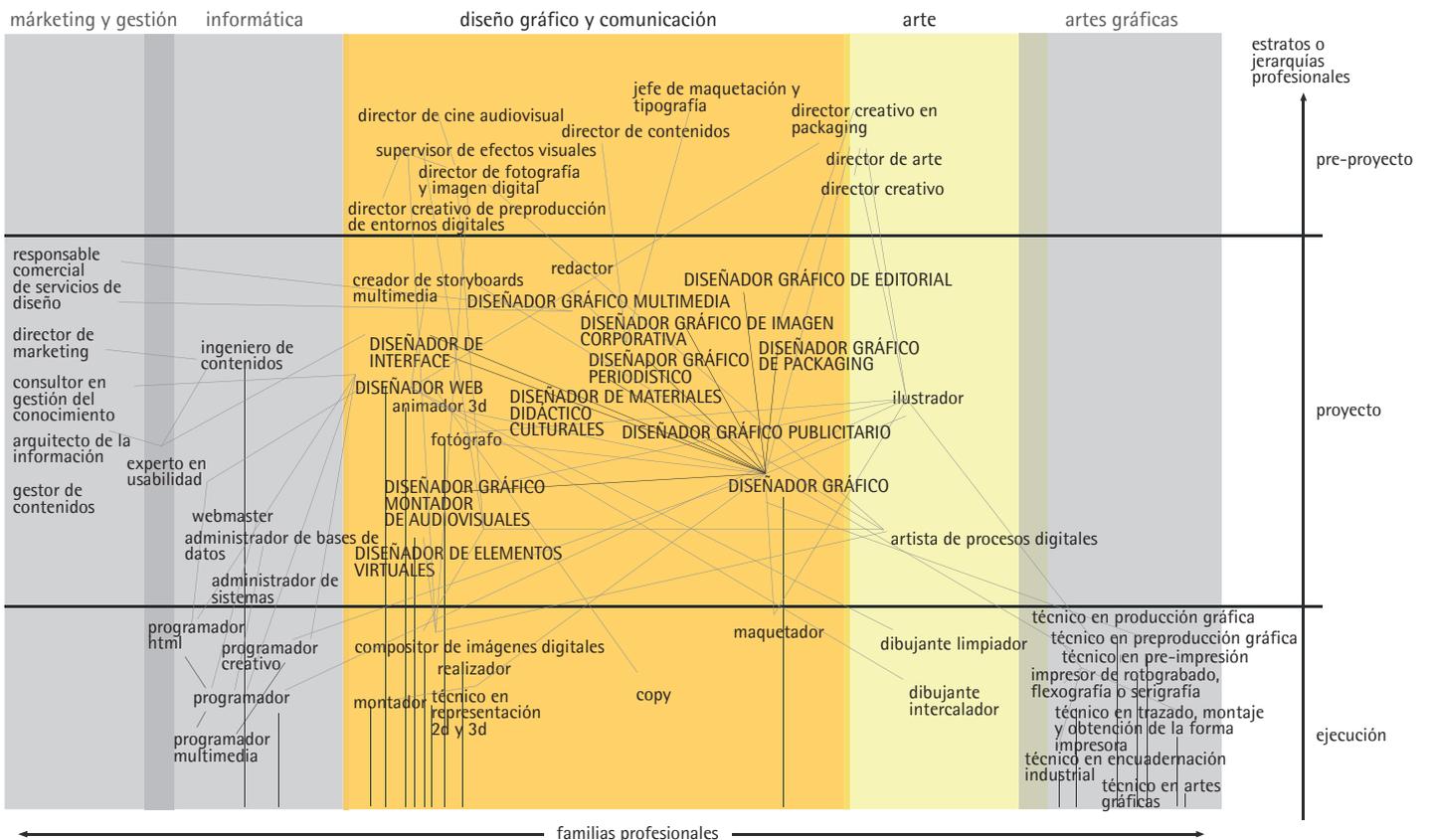


Fig. 49: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral eliminando el ámbito de audiovisuales. Elaboración propia

2 ÁREAS PROPIAS:

1. Diseño gráfico y comunicación
2. Artística

De ese modo sólo nos quedan dos áreas, la del **diseño gráfico y la comunicación y la artística**.

Una vez definidos los perfiles profesionales de lo que podría ser la familia gráfica del diseño gráfico y la comunicación a nivel teórico cabe completar el esquema con al menos un perfil más que tiene una definición y función muy clara dentro del sector y que no ha aparecido fruto del trabajo con la base de datos anteriormente citada. Este perfil es el del tipógrafo. Tipógrafo entendido como la persona dedicada a la definición y creación de tipografías. Se trata de un perfil profesional histórico, que tiene su origen con la invención de la impresión con tipos móviles<sup>234</sup>

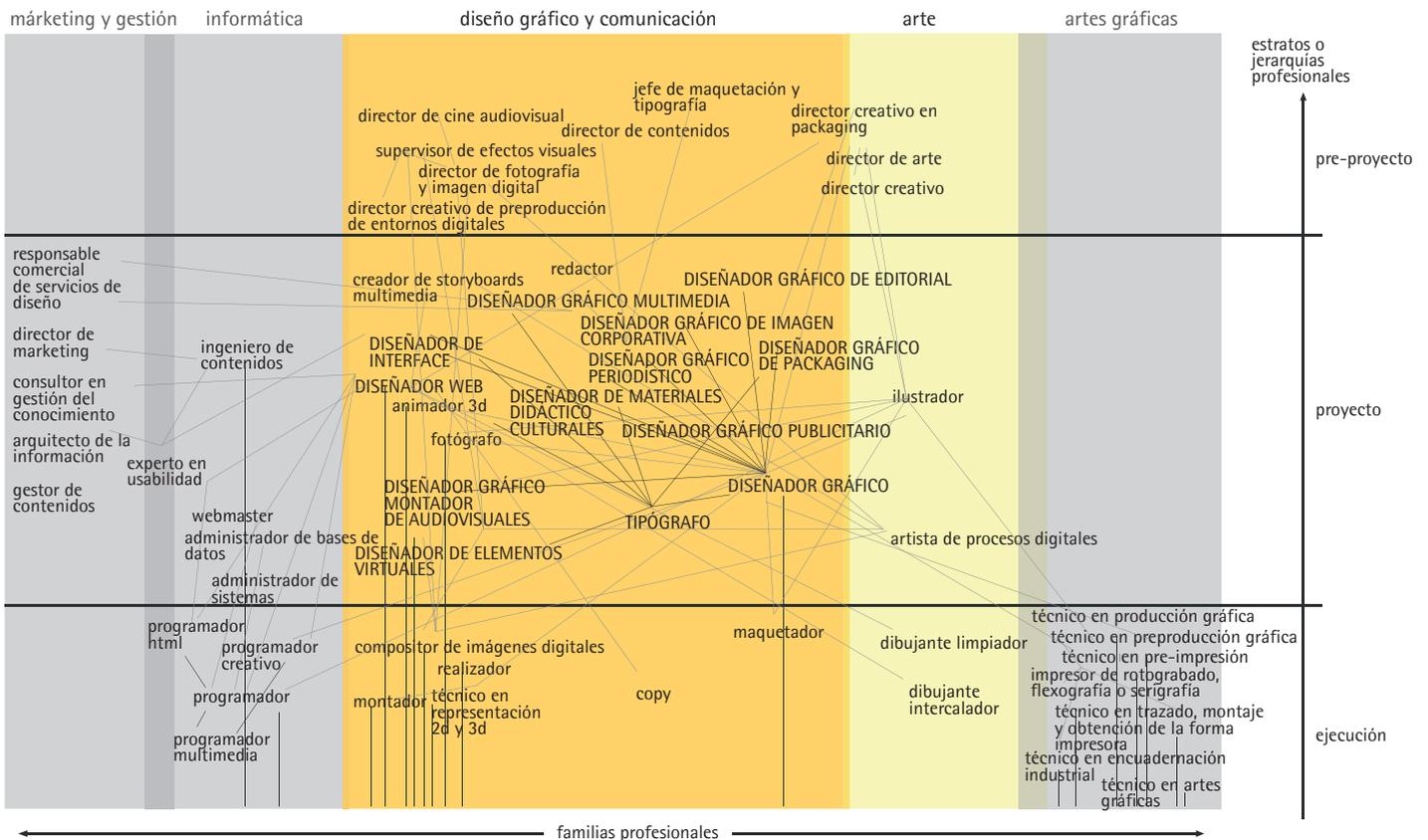


Fig. 50: Cuadro definición de perfiles profesionales según especificidad laboral añadiendo el perfil profesional del tipógrafo. Fuente: Base de datos Porta 22. Elaboración propia

Completado el esquema se finaliza el trabajo cualitativo de los datos a partir del análisis bibliográfico y se procede a la realización de una validación cuantitativa de los perfiles con el sector profesional a través de un cuestionario que pregunta al sector si los perfiles definidos se ajustan a su trabajo diario.

<sup>234</sup> Ver Anexo documental 7. 2 Cronograma. Diseño gráfico y comunicación visual. De las Artes gráficas a la disciplina del diseño gráfico. Contexto internacional.

### Validación de los perfiles:

Se ha diseñado un cuestionario cuantitativo de validación dónde se pregunta a cada estudio o profesional si en la empresa donde trabaja se cuenta con un perfil profesional determinado. Se pretende realizar un estudio de campo en el que se crucen y triangulen los datos obtenidos del análisis cualitativo con la realidad profesional y de este modo validar la propuesta cualitativa estableciendo, con los cambios necesarios que se deriven del estudio cuantitativo, un gráfico final que aproxime una propuesta válida. El cuestionario cuenta con una primera parte de introducción donde se introducen preguntas que definan la empresa o profesional que contesta con el fin de poder validar su respuesta al cuestionario. Se trata de preguntas de verificación para poder establecer unos niveles de rigurosidad en las respuestas a fin de evitar resultados falseados o duplicados.

Una segunda parte dedicada a la verificación de la existencia real dentro del sector de los perfiles propuestos. Esta es la parte del cuestionario sobre la que se trabaja en este apartado.

Una tercera parte dedicada a cuestionar las tecnologías usadas en el sector y por último un último paquete de cuestiones referentes a los estratos proyectuales que se tratará en otro apartado de esta tesis.

El primer apartado, como ya se ha comentado con anterioridad, es el referente a los datos identificativos. Pretende categorizar la empresa: saber quien son para validar las respuestas.

Los ítems incluidos en el cuestionario son:

- Mail de contacto
- Población
- Número de trabajadores
- Número de becarios
- Estimación de facturación anual
- Tipo de sociedad jurídica

En el segundo apartado se cuestiona sobre la existencia o no en cada empresa de los perfiles profesionales propuestos. El cuestionario se diseña con todos los perfiles propuestos en el esquema inicial y no solo en el gráfico final ya que se pretenden verificar también la existencia de las relaciones planteadas y como estas se producen. Se pregunta para cada perfil si éste trabaja de forma interna o si en cambio es una contratación externa a la empresa y solo para proyectos concretos. Con el fin de vincular cada perfil profesional con una especificidad proyectual concreta se cuestiona también en qué ámbito proyectual trabaja cada uno de los profesionales.

Los ítems incluidos en el cuestionario son:

## Àrea informàtica:

Activitats professionals:		intern	extern
àrea informàtica	programador creatiu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	enginyer de continguts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	programador html	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	programador multimèdia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	programador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	webmaster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	administrador de dades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	administrador de sistemes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	altres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aquests professionals participen en treballs del camp:

- disseny editorial   
 disseny d'identitat   
 disseny de publicació  
 disseny de producte   
 disseny d'informació   
 disseny d'interactivitat

## Àrea marketing y gestió:

àrea de màrqueting i gestió		intern	extern
	responsable comercial de serveis de disseny	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	director de màrqueting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	consultor en gestió del coneixement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	arquitecte de la informació	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	gestor de continguts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	altres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aquests professionals participen en treballs del camp:

- disseny editorial   
 disseny d'identitat   
 disseny de publicació  
 disseny de producte   
 disseny d'informació   
 disseny d'interactivitat

Àrea artes gràfiques:

		intern	extern
àrea d'arts gràfiques	tècnic en producció gràfica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	tècnic en preproducció gràfica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	tècnic en preimpresió	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	impressor de rotogravat, flexologia o serigrafia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	tecnic en traçament, muntatge i obtenció de la forma impressora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	tècnic en enquadernació industrial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	tècnic en arts gràfiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
altres	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aquests professionals participen en treballs del camp:

- disseny editorial   
  disseny d'identitat   
  disseny de publicació  
 disseny de producte   
  disseny d'informació   
  disseny d'interactivitat

## Àrea disseny gràfic i comunicació:

		intern	extern
àrea d'audiovisuals	director de cinema audiovisual	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	supervisor d'efectes visuals	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	director de fotografia i imatge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	director creatiu de preproducció en entorns digitals	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	creador d'story boards multimèdia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	dissenyador d'interface	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	dissenyador gràfic multimèdia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	dissenyador web	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	animador 3d	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	fotògraf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	dissenyador gràfic muntador d'audiovisuals	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	dissenyador d'elements virtuals	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	realitzador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	tècnic en representació 2d i 3d	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	compositor d'imatges digitals	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
altres	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aquests professionals participen en treballs del camp:	<input type="checkbox"/> disseny editorial	<input type="checkbox"/> disseny d'identitat	<input type="checkbox"/> disseny de publicació
	<input type="checkbox"/> disseny de producte	<input type="checkbox"/> disseny d'informació	<input type="checkbox"/> disseny d'interactivitat
àrea de comunicació	director de continguts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	redactor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	publicista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	altres	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Aquests professionals participen en treballs del camp:	<input type="checkbox"/> disseny editorial	<input type="checkbox"/> disseny d'identitat	<input type="checkbox"/> disseny de publicació
	<input type="checkbox"/> disseny de producte	<input type="checkbox"/> disseny d'informació	<input type="checkbox"/> disseny d'interactivitat

	intern	extern	
àrea de disseny gràfic	tipògraf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	cap de maquetació	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	dissenyador gràfic d'editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	dissenyador gràfic d'imatge corporativa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

dissenyador gràfic de packaging	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dissenyador gràfic periodístic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dissenyador de materials didàctico culturals	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dissenyador gràfic publicitari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dissenyador gràfic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
maquetador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
"copy"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
director d'art	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
director creatiu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
altres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aquests professionals participen en treballs del camp:

- disseny editorial   
  disseny d'identitat   
  disseny de publicitat   
  disseny de producte   
  disseny d'informació   
  disseny d'interactivitat

### Àrea artística:

	intern	extern	
àrea artística	il·lustrador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	artista en processos digitals	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	dibuixant netejador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	dibuixant intercalador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	altres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aquests professionals participen en treballs del camp:

- disseny editorial   
  disseny d'identitat   
  disseny de publicitat   
  disseny de producte   
  disseny d'informació   
  disseny d'interactivitat

**La muestra:**

La distribución se ha llevado a cabo entre empresas, tanto autónomos, estudios y agencias de diseño de todo el país.

La distribución del cuestionario se ha hecho vía e-mail gracias a la colaboración del *Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya* y el FAD, que distribuyeron el cuestionario en el año 2008 a aquellos diseñadores que forman parte de sus bases de datos. Es por este motivo que el cuestionario se diseñó en lengua catalana.

La muestra se compone de 1500 encuestas enviadas de las cuales se han obtenido 89 respuestas válidas.

La respuesta representa un 5,9% de la muestra total cuestionada, cifra que no resulta relevante para la verificación de los datos. Así que se establecen los datos cuantitativos como una aproximación a la realidad o como definición de una tendencia pero no como datos verificados por la insuficiencia de la muestra.

**Resultados:**

Áreas fuera del ámbito disciplinar del diseño gráfico y la comunicación:

**Área de informática**

	Presente en la empresa	Interno en la empresa
Programador creativo	57%	44%
Ingeniero de contenidos	26%	17%
Programador HTML	64%	27%
Programador multimedia	63%	21%
Programador	48%	6%
Webmaster	54%	29%
Administrador de bases de datos	37%	21%
Administrador de sistemas	40%	11%

Tabla 22: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área informática. Elaboración propia

**Área de marketing y gestión**

	Presente en la empresa	Interno en la empresa
Responsable comercial de servicios de diseño	47%	89%
Director de marketing	37%	56%
Consultor en gestión del conocimiento	24%	62%
Arquitecto de la información	22%	65%
Gestor de contenidos	30%	62%

Tabla 23: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área marketing y gestión. Elaboración propia

**Área de artes gráficas**

	Presente en la empresa	Interno en la empresa
Técnico en producción gráfica	52%	60%
Técnico en preproducción gráfica	52%	62%
Técnico en pre-impresión gráfica	55%	50%
Impresor de rotograbado, flexografía o serigrafía	43%	10%
Técnico en trazado, montaje y obtención de la forma impresora	39%	36%
Técnico en encuadernación industrial	40%	11%
Técnico en artes gráficas	54%	32%

Tabla 24: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área artes gráficas. Elaboración propia

**Área de diseño gráfico y comunicación**

	Presente en la empresa	Interno en la empresa
Director de cine audiovisual	21%	11%

Supervisor de efectos visuales	22%	25%
Director de fotografía e imagen digital	34%	65%
Director creativo de preproducción de entornos digitales	25%	57%
Creador de <i>storyboards</i> multimedia	28%	58%
Diseñador de interface	29%	63%
Diseñador gráfico multimedia	48%	64%
Diseñador web	60%	69%
Animador 3d	35%	12%
Fotógrafo	67%	30%
Diseñador gráfico montador de audiovisuales	34%	38%
Diseñador de elementos virtuales	24%	22%
Compositor de imágenes digitales	34%	59%
Realizador	25%	5%
Técnico en representación 2d y 3d	37%	26%
Dibujante limpiador	25%	55%
Dibujante intercalador	22%	40%
Artista de procesos digitales	36%	53%
Director de contenidos	24%	79%
Redactor	57%	42%
Jefe de maquetación y tipografía	58%	98%
Diseñador gráfico de editorial	67%	97%
Diseñador gráfico de imagen corporativa	78%	96%
Diseñador gráfico de packaging	61%	91%
Diseñador gráfico periodístico	34%	90%
Diseñador de materiales didáctico – culturales	33%	83%
Diseñador gráfico publicitario	74%	94%
Diseñador gráfico	82%	96%
Copy	52%	61%

Maquetador	73%	91%
------------	-----	-----

Tabla 25: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área diseño gráfico y comunicación. Elaboración propia

### Área artística

	Presente en la empresa	Interno en la empresa
Director de arte	71%	97%
Director creativo	67%	98%
Ilustrador	72%	49%
Artista de procesos digitales	36%	53%
Dibujante limpiador	25%	55%
Dibujante intercalador	22%	40%

Tabla 26: Tabla resultados estudio cuantitativo: Área artística. Elaboración propia

A partir de los cuadros de resultados se establecen 3 niveles de intensidad agrupados por densidad de incidencia. El primer nivel de intensidad lo sitúo entre en 0 y el 50% estableciéndolo como poco próximo, el segundo nivel de intensidad lo sitúo entre el 50% y el 70%, definiéndolo como próximo y el tercer nivel comprendería los resultados ubicados entre el 70% y el 100%. En la tabla inferior se pueden ver los 3 niveles de proximidad.

### Área de informática

Presente en la empresa			Interno en la empresa		
Muy próximo			Muy próximo		

Presente en la empresa			Interno en la empresa			
Próximo	Programador HTML	64%	Próximo			
	Programador multimedia	63%		Poco próximo	Programador creativo	44%
	Programador creativo	57%			Webmaster	29%
	Webmaster	54%			Programador HTML	27%
Poco próximo	Programador	48%	Poco próximo		Programador multimedia	21%
	Administrador de sistemas	40%		Administrador de bases de datos	21%	
	Administrador de bases de datos	37%		Ingeniero de contenidos	17%	
	Ingeniero de contenidos	26%		Administrador de sistemas	11%	
				Programador	6%	

Tabla 27: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área informática. Elaboración propia

### Área de marketing y gestión

Presente en la empresa			Interno en la empresa		
Muy próximo			Muy próximo	Responsable comercial de servicios de diseño	89%

Presente en la empresa			Interno en la empresa		
Próximo			Próximo	Arquitecto de la información	65%
Poco próximo	Responsable comercial de servicios de diseño	47%		Consultor en gestión del conocimiento	62%
	Director de marketing	37%		Gestor de contenidos	62%
	Gestor de contenidos	30%		Director de marketing	56%
	Consultor en gestión del conocimiento	24%	Poco próximo		
	Arquitecto de la información	22%			

Tabla 28: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área marketing y gestión. Elaboración propia

### Área de artes gráficas

Presente en la empresa			Interno en la empresa		
Muy próximo			Muy próximo		

Presente en la empresa			Interno en la empresa		
Próximo	Técnico en pre-impresión gráfica	55%	Próximo	Técnico en preproducción gráfica	62%
	Técnico en artes gráficas	54%		Técnico en producción gráfica	60%
	Técnico en preproducción gráfica	52%		Técnico en pre-impresión gráfica	50%
	Técnico en producción gráfica	52%	Poco próximo	Técnico en trazado, montaje y obtención de la forma impresora	36%
Poco próximo	Impresor de rotograbado, flexografía o serigrafía	43%		Técnico en artes gráficas	32%
	Técnico en encuadernación industrial	40%		Técnico en encuadernación industrial	11%
	Técnico en trazado, montaje y obtención de la forma impresora	39%	Impresor de rotograbado, flexografía o serigrafía	10%	

Tabla 29: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área artes gráficas. Elaboración propia

### Área de diseño gráfico y comunicación

Presente en la empresa	Interno en la empresa
------------------------	-----------------------

Si todos estos perfiles están presentes en las empresas y como se vió en el subcapítulo 3. 1 El marco profesional normalmente el número de trabajadores medios en una empresa de diseño es de 4 o 5 personas, se hace evidente la multitarea de sus profesionales y con ello la falta de estratificación de perfiles.

Muy próximo	Diseñador gráfico	82%	Muy próximo	Jefe de maquetación y tipografía	98%
	Diseñador gráfico de imagen corporativa	78%		Diseñador gráfico de editorial	97%
	Diseñador gráfico publicitario	74%		Diseñador gráfico de imagen corporativa	96%
	Maquetador	73%		Diseñador gráfico	96%
Próximo	Diseñador gráfico de editorial	67%		Diseñador gráfico publicitario	94%
	Fotógrafo	67%		Diseñador gráfico de packaging	91%
	Diseñador gráfico de packaging	61%		Maquetador	91%
	Diseñador web	60%		Diseñador gráfico periódico	90%
	Jefe de maquetación y tipografía	58%		Diseñador de materiales didáctico – culturales	83%
	Redactor	57%		Director de contenidos	79%
	Copy	52%		Diseñador web	69%
Poco próximo	Diseñador gráfico multimedia	48%		Próximo	Diseñador gráfico multimedia
	Artista de procesos digitales	36%	Diseñador de interface		63%
	Animador 3d	35%	Copy		61%
	Compositor de imágenes digitales	34%	Compositor de imágenes digitales		59%
	Diseñador gráfico montador de audiovisuales	34%	Creador de <i>storyboards</i> multimedia		58%
	Director de fotografía e imagen digital	34%	Director creativo de preproducción de entornos digitales		57%
	Diseñador gráfico periódico	34%	Dibujante limpiador		55%
	Diseñador de materiales didáctico – culturales	33%	Artista de procesos digitales		53%
	Diseñador de interface	29%	Poco próximo	Redactor	42%
	Creador de <i>storyboards</i> multimedia	28%		Dibujante intercalador	40%
	Director creativo de preproducción de entornos digitales	25%		Diseñador gráfico montador de audiovisuales	38%
	Realizador	25%		Fotógrafo	30%
	Dibujante limpiador	25%		Técnico en representación 2d y 3d	26%
	Diseñador de elementos virtuales	24%		Supervisor de efectos visuales	25%
	Director de contenidos	24%		Animador 3d	12%
	Dibujante intercalador	22%		Director de cine audiovisual	11%
	Supervisor de efectos visuales	22%		Realizador	5%
Director de cine audiovisual	21%				

Tabla 30: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área diseño gráfico y comunicación. Elaboración propia

**Área artística**

Presente en la empresa			Interno en la empresa		
Muy próximo	Director de arte	71%	Muy próximo	Director creativo	98%
	Ilustrador	72%		Director de arte	97%
Próximo	Director creativo	67%	Próximo	Dibujante limpiador	55%
Poco próximo	Artista de procesos digitales	36%		Artista de procesos digitales	53%
	Dibujante limpiador	25%	Poco próximo	Ilustrador	49%
	Dibujante intercalador	22%		Dibujante intercalador	40%

Tabla 31: Tabla resultados estudio cuantitativo y niveles de intensidad: Área artística. Elaboración propia

Dentro del área informática la mitad de los perfiles profesionales los podríamos considerar próximos al diseño gráfico y la comunicación y la otra mitad muy próximos, mientras que todos ellos trabajan habitualmente de forma externa a la empresa. Por lo tanto se puede decir que el área de informática es una familia cercana pero no propia, de este modo queda validada la propuesta de exclusión formulada con anterioridad en el gráfico de la página 198.

En referencia al área de marketing y gestión también se valida la teoría de su no vinculación directa con la familia del diseño gráfico y la comunicación visual, ya que la presencia de sus perfiles no supera en ninguno de los casos el 50%, lo que hay que destacar es que aquellas empresas que disponen de este perfil profesional lo hacen de forma interna.

El área de artes gráficas siempre ha sido por tradición e historia un área cercana o muy cercana al diseño gráfico y eso es justamente lo que se confirma en los resultados del cuestionario. El técnico en producción gráfica, técnico en preproducción gráfica y el técnico en pre-impresión coinciden en situarse en las dos tablas entre el 50 y el 70%, por lo tanto en un punto de proximidad. El técnico en artes gráficas en la parte izquierda de la tabla se sitúa en próximo mientras que en la segunda no supera el 50% y por lo tanto está en poco próximo. El resto de perfiles en ningún caso superan el 50%. Situaríamos a esta área como próxima.

Dentro del área de diseño gráfico y comunicación los perfiles más cercanos a la comunicación no llegan en la parte izquierda de la tabla a superar el 50% pero aquellas empresas que los usan lo hacen de forma interna y por ello la consideraremos como muy próxima. En los perfiles que se

acercan más a las aplicaciones audiovisuales del diseño se puede observar que en su mayoría no superan el 50% de presencia en las empresas. Cabe decir en este punto que muchos de estos perfiles estaban ligados de forma muy directa al cine y a la animación con lo cual es normal que esto sea de este modo, puesto que el diseño gráfico participa de ello pero no es su actividad productiva principal. Por el contrario a estos primeros resultados 7 de sus perfiles profesionales trabajan de forma muy próxima e interna en las empresas de diseño (director de fotografía, director creativo de preproducción en entornos digitales, creador de *storyboards* multimedia, diseñador de interface, diseñador gráfico multimedia, diseñador web y compositor de imágenes digitales). Por lo tanto situaríamos estos perfiles como próximos o muy próximos.

Dentro de los perfiles que originalmente habíamos situado más cerca del diseño gráfico, que se podrían definir como perfiles de alta especialización, se detectan 3 que no superan el 50% de presencia en las empresas (tipógrafo, diseñador periodístico y diseñador de materiales didáctico culturales), 5 perfiles que se encuentran en un posición próxima (entre el 50% y el 70%) jefe de maquetación, diseñador gráfico editorial, diseñador gráfico de packaging, copy y director creativo. Por último hay cinco perfiles más que superan el 70% de presencia y que por lo tanto se les considera como muy próximos: diseñador gráfico, diseñador de imagen corporativa, diseñador gráfico publicitario, maquetador y director de arte. Por lo que respecta a su posición dentro de la empresa la mayoría trabajan de forma interna superando en muchos de los casos el 90%, cosa que permite afirmar que estos son los perfiles ejes y estructuradores de la profesión, lo cual es bastante lógico ya que se corresponden con tipologías proyectuales complejas e al mismo tiempo integradoras. Por lo que respecta al área vinculada al arte destaca el perfil del ilustrador, que tiene presencia en más del 70% de las empresas pero en la mayoría de los casos de forma externa.

Resulta relevante referirse en este punto a

En el siguiente gráfico se pueden ver las proximidades de cada perfil con el diseñador gráfico como eje central.

## Perfiles profesionales propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual

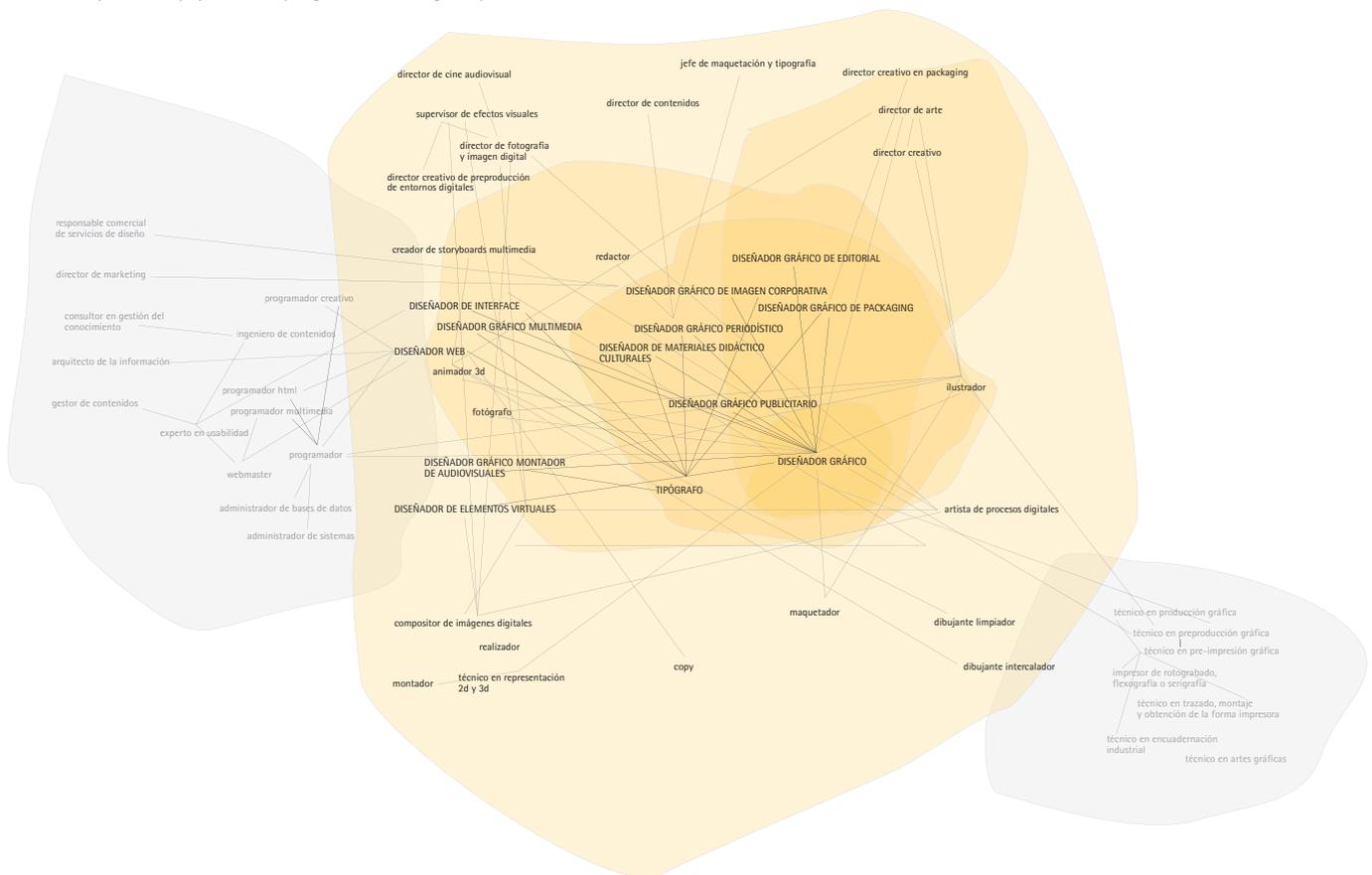


Fig. 51: Miniatura Perfiles profesionales próximos y lejanos en relación a la figura del diseñador gráfico. Elaboración propia. Ver anexo 7. 19 Gráfico perfiles profesionales propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual

#### 4. 1. 2 Perfiles profesionales según fases y responsabilidades dentro del proyecto

Los perfiles profesionales, dentro de una familia profesional, como vimos en el apartado 3. 2. 2 Definición Familia Profesional / Cualificación Profesional<sup>235</sup> están estratificados según niveles de responsabilidad y tipos de actividad. Esta clasificación en el caso de los perfiles vinculados a la disciplina del diseño gráfico es inexistente, ya que solo existe un perfil profesional "diseño de productos gráficos" y está desubicado ocupando un lugar de nivel 3 en la familia profesional de Artes Gráficas.<sup>236</sup> Por lo tanto para defender la hipótesis de que el diseño es una disciplina suficientemente compleja y articulada para formar una familia profesional propia es necesario establecer

<sup>235</sup> Ver gráfico página 113.

<sup>236</sup> Ver figura 21, página 115.

una estratificación de los perfiles profesionales que se le asocian según un criterio lógico que derive de su propio quehacer. Esta investigación plantea establecer esa estratificación en base a las fases proyectuales.

En el gráfico del apartado anterior se planteaba una división de los distintos profesionales según sus áreas de desarrollo en el eje horizontal, pero en el eje vertical se planteaba también una estratificación de los mismos en base a la **fase proyectual** en la que participan.

Según Luz del Carmen Vilchis<sup>237</sup> "una de las características del ser humano es su capacidad de resolver problemas, pero más importante es la capacidad que tiene de plantearlos." Todo proceso de diseño nace de un problema, sigue con un proyecto y acaba con una solución. Se toma como hipótesis que existen tres constantes en el proceso metodológico del diseño. Si traducimos esto a fases tendríamos una primera fase que se iniciaría con **análisis del problema**, seguiría con una fase de creatividad donde se definiría una hipótesis de solución. A esta primera fase le llamaremos **FASE DE PRE-PROYECTO**. Una vez definida una hipótesis de trabajo se iniciaría una segunda fase. La **FASE DE PROYECTO, la construcción de la hipótesis**, aquella fase que da forma visual a aquella inicial posible solución formulada de forma teórica. Por último tendríamos la **FASE DE EJECUCIÓN**. Aquella fase final en la que una vez **comprobada la validez de la propuesta gráfica proyectada se convierte en el producto final**, en el producto que llegará al consumidor.

Es importante establecer estas fases de proyecto ya que una vez definidos los perfiles formativos<sup>238</sup> y los perfiles profesionales<sup>239</sup> estas fases nos sirven de guía para la creación de una estratificación profesional según niveles de responsabilidad proyectual. La intención es cruzar los perfiles formativos con los perfiles profesionales y clasificarlos según los niveles de responsabilidad dentro del proyecto de diseño. Para validar la hipótesis de la existencia de una constante de 3 fases en el proceso proyectual se realiza un análisis cualitativo sobre modelos metodológicos clásicos establecidos como válidos dentro de la disciplina. Los modelos usados para el análisis son los propuestos por Bruno Munari, Christopher Jones, Bernd Löbach, Guy Bonsiepe, Josep Maria Martí y Font y Elena González. Son escogidos por ser modelos ampliamente citados, referenciados y con ello validados. El análisis cualitativo y el cruce de los datos comunes extraídos de los distintos sistemas metodológicos analizados nos dará una validez a la estructura clasificatoria lógica y pertinente a lo disciplinar propuesta con que intersecar los perfiles y definir de este modo sus singularidades.

HIPÓTESIS:  
división del proceso de diseño en 3  
fases

---

237 VILCHIS, L. DEL CARMEN; Metodología del diseño. Fundamentos teóricos; Editorial Claves Latinoamericanas: México; 2002.

238 Ver figura 42, página 184.

239 Ver figura 43, página 186.

## Análisis de sistemas metodológicos:

(Milán, 1907 – 1998) fue diseñador, poeta, escultor, pedagogo y autor de libros infantiles y ensayos. Vinculado al movimiento futurista desde 1927, desarrolló su actividad en los campos diversos del grafismo, el industrial, la experimentación sobre materiales y tecnologías, y la proyección de objetos que integran utilidad práctica y uso estético. Siempre interesado en la búsqueda de formas de simplificar y clarificar el proceso de diseño, se centró, sobre todo durante sus últimos años de vida, en temas relacionados con la didáctica, la psicología y la pedagogía, una apuesta por la educación a un *design* que comience en las guarderías.

## BRUNO MUNARI

Si tomamos como referencia el esquema metodológico de Bruno Munari<sup>240</sup> vemos que podemos subdividirlo también en tres fases lógicas.

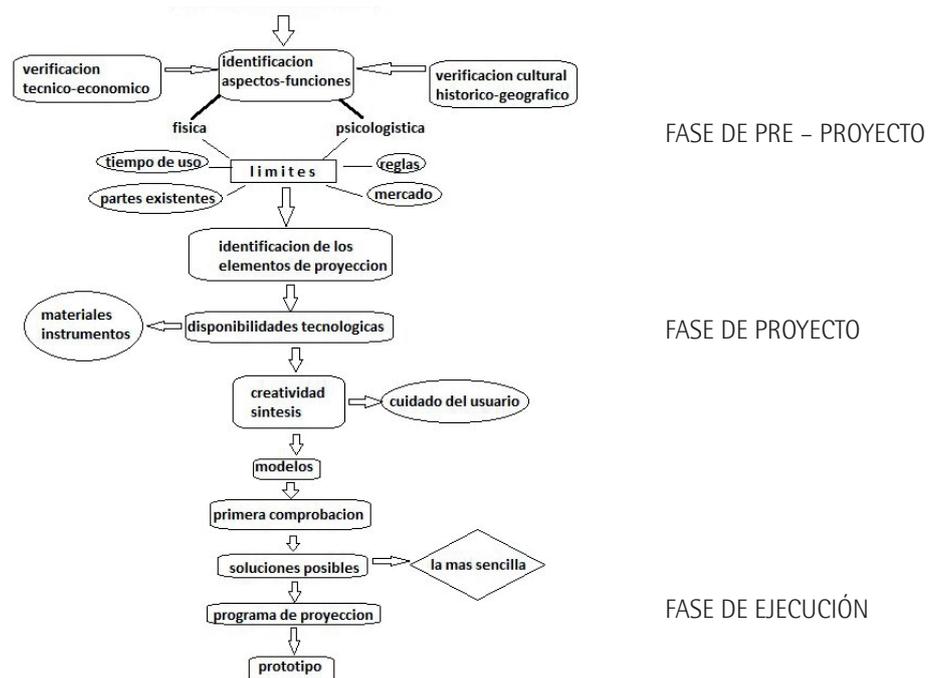


Fig. 52: Esquema metodológico de Bruno Munari. Fuente: VILCHIS, LUZ DEL CARMEN; Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos; Centro Juan Acha: México; 2002; página 91

De este modo tendríamos una fase de PRE – PROYECTO donde se identificarían los aspectos y las funciones del problema, se verificarían y valorarías sus límites y como consecuencia de ello se establecerían los elementos de proyección. Una vez establecidos se pasaría a una segunda fase: FASE DE PROYECTO dónde se procedería a través del proceso creativo a dar forma a los elementos de proyección estableciendo posibles modelos que una vez comprobados darán lugar a la tercera fase: la FASE DE EJECUCIÓN, de donde saldrá el prototipo final que será producido.

240 MUNARI, BRUNO; ¿Cómo nacen los objetos? Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1983.

MUNARI, BRUNO; Diseño y comunicación visual; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1974.

MUNARI, BRUNO; El arte como oficio; Editorial Labor: Barcelona; 1980.

(1927- ) Aberystwyth, Gales. Diseñador galés. Estudió ingeniería en la Universidad de Cambridge, y pasó a trabajar para el IEM en Manchester, Inglaterra. Su libro Métodos de diseño es considerado un texto de referencia en el campo de la metodología del diseño.

**CHRISTOPHER JONES**

Christopher Jones<sup>241</sup> considera que el diseñador, en base a unos requerimientos dados, crea una serie de especificaciones y predicciones que tienen entre ellas relación con la intención de dar solución a los requerimientos iniciales. Por lo tanto volvemos a estar ante la dicotomía de problema (requerimientos), proyecto de solución (especificaciones y predicciones) y solución. Si observamos su cuadro de *inputs* o *outputs* podemos ver la equivalencia entre la propuesta de fases de proyecto y su propuesta metodológica concreta. Los puntos 1, 2, 3 y 4 se corresponderían a la fase de PRE – PROYECTO, el punto 5 a la fase de PROYECTO y el punto 6 a la fase de EJECUCIÓN.

OUTPUTS → INPUTS ↓	2 Situación de diseño explorada	3 Estructura del problema percibida o transformada	4 Límites localizados, Subsoluciones descritas y Conflictos identificados	5 Subsoluciones combinadas en diseños alternativos	6 Diseños alternativos evaluados y Diseño final seleccionado
1 Orden transmitida	3.1. Definición de objetivos 3.2. Investigación de la literatura 3.3. Investigación de las inconsistencias visuales 3.4. Entrevistas con usuarios 4.1. Brainstorming	3.1. Investigación de la literatura 3.2. Investigación de las inconsistencias visuales 3.3. Entrevistas con usuarios 4.1. Brainstorming 4.2. Sinestasia	3.2. Investigación de las inconsistencias visuales 4.1. Brainstorming 4.4. Cuadros morfológicos	3.3. Investigación de las inconsistencias visuales 4.1. Brainstorming 4.2. Sinestasia	2.1. Cambio de estrategia 2.2. MFD de Matchett
2 Situación de diseño explorada		3.1. Definición de objetivos 3.9. Registro y reducción de datos 5.1. Matriz de interacciones 5.2. Red de interacciones 5.3. Clasificación de la información 8.4. Especificaciones escritas		5.4. Transformación del sistema 5.6. Innovación funcional 5.7. Método de Alexander	
3 Estructura del problema percibida o transformada	3.2. Investigación de la literatura 3.5. Cuestionarios 3.8. Investigación del comportamiento del usuario 3.7. Ensayos sistemáticos 3.8. Selección de escalas de medición 3.9. Registro y reducción de datos		1.5. Investigación de los límites 3.7. Ensayos sistemáticos 4.1. Brainstorming 4.4. Cuadros morfológicos 6.2. Criterios de selección 6.3. Clasificación y ponderación 5.4. Especificaciones escritas	4.1. Brainstorming 4.2. Sinestasia 5.4. Transformación del sistema 5.5. Innovación por cambio de límites	1.1. Investigación sistemática 1.2. Análisis de valores 1.3. Ingeniería de sistemas 1.4. Diseño del sistema hombre-máquina 1.5. Investigación de los límites 1.6. Estrategia acumulativa de Pope 1.7. CASA
4 Límites localizados, Subsoluciones descritas y Conflictos identificados		4.2. Sinestasia 4.3. Desaparición del bloqueo mental 5.3. AIDA 5.4. Transformación del sistema 5.5. Innovación por cambio de límites 5.6. Innovación funcional 5.7. Método de Alexander		4.1. Brainstorming 4.2. Sinestasia 4.3. Desaparición del bloqueo mental 5.3. AIDA	5.3. AIDA
5 Subsoluciones combinadas en diseños alternativos					1.2. Análisis de valores 2.5. Cuestionarios 2.8. Investigación del comportamiento del usuario 3.7. Ensayos sistemáticos 3.8. Selección de escalas de medición 3.9. Regis. y reducc. de datos 6.1. Lista de datos 6.2. Criterios de selección 6.3. Clasificac. y ponderación 8.4. Especificaciones escritas 8.5. Índice de adecuación de Dalk
6 Diseños alternativos evaluados y Diseño final seleccionado					

Fig. 53: Esquema metodológico de Christopher Jones. Fuente: JONES, CHRISTOPHER; Métodos de diseño; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1976; página 82

241 JONES, CHRISTOPHER; Métodos de diseño; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1976.

(1941, Wuppertal) Crítico, teórico y profesor de diseño industrial.

## BERND LÖBACH

Bernd Löbach<sup>242</sup> propone un esquema de proceso creativo dividido en 4 fases sobre el que el esquema propuesto para esta tesis también coincide, fusionando dos de los procesos de Löbach en uno solo.

Las fases que propone Löbach son: 1. Fase de preparación, que se correspondería de forma total con lo que en esta tesis se está denominando FASE DE PRE – PROYECTO. La segunda fase de Löbach sería la fase de incubación, aquella donde se formaliza la solución por lo tanto se correspondería con la FASE DE PROYECTO y también dentro de esta fase añadiríamos la tercera fase del autor: La fase de iluminación donde se hacen las comprobaciones necesarias para la solución. Por último el autor define la fase de verificación, entendida como aquella en que se realiza la solución final del problema y por lo tanto directamente equiparable a lo que en esta tesis definimos como FASE DE EJECUCIÓN.

Proceso creativo	= Proceso de solución al problema	– Proceso de diseño (desarrollo del producto)
1. Fase de preparación	Análisis del problema Conocimiento del problema Acoplo de información, valoración científica	Análisis del problema de diseño Análisis de la necesidad Análisis de la relación social (hombre-producto) Análisis de la relación con el entorno (producto-entorno) Desarrollo histórico Análisis del mercado/análisis del producto Análisis de la función (funciones prácticas) Análisis estructural (estructura constitutiva) Análisis de la configuración (funciones estéticas) Análisis de materiales y fabricación Patentes, prescripciones, normas Análisis de sistemas de productos (producto-producto) Distribución, montaje, servicio a cliente, mantenimiento
2. Fase de incubación	Soluciones al problema Elección de métodos para solucionar el problema, producción de ideas, soluciones del problema	Soluciones de diseño Concepto del diseño Soluciones de principio Esquemas de ideas Maquetas o modelos Valoración de las soluciones de diseño
3. Fase de iluminación	Valoración de las soluciones al problema Examen de soluciones, proceso de selección, proceso de valoración	Elección de la mejor solución Acomodamiento con las condiciones en el nuevo producto
4. Fase de verificación	Realización de la solución del problema Realización de la solución del problema, reitorada valoración de la solución	Solución de diseño Construcción Constitución estructural Configuración de los detalles (elementos de servicio) Desarrollo de modelos Dibujos Documentación

Fig. 54: Sistema metodológico de Bernd Löbach. Fuente: VILCHIS, LUZ DEL CARMEN; Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos; Centro Juan Acha: México; 2002; página 109

242 LÖBACH, BERND; Diseño industrial; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1981.

(1934, Alemania) Diseñador industrial, teórico y docente del diseño. Estudió y posteriormente enseñó en la HfG (*Hochschule für Gestaltung*) en Ulm, Alemania.

### GUI BONSIPE

A diferencia de otros autores Gui Bonsiepe<sup>243</sup> ofrece un esquema metodológico más sintético que el del resto de autores que proponemos. El autor subdivide el proceso de diseño en tres etapas: 1. Estructuración del problema, 2. Diseño y 3. Realización del proyecto. Tras esta definición subdivide estas etapas en operaciones tal y como define la siguiente tabla:

Etapa	Operaciones	Equivalencia en el esquema propuesto
1. Estructuración del problema	1.1 Localización de una necesidad	FASE DE PRE-PROYECTO
	1.2 Valoración de la necesidad	
	1.3 Análisis del problema proyectual respecto a su justificación	
	1.4 Definición del problema proyectual en términos generales	
	1.5 Precisión del problema proyectual	
	1.6 Jerarquización de subproblemas	
	1.7 Análisis de soluciones existentes	
2. Diseño	2.1 Desarrollo de alternativas o ideas básicas	FASE DE PROYECTO
	2.2 Examen de alternativas	
	2.3 Selección de las mejores alternativas	
	2.4 Detallar alternativa seleccionada	
	2.5 Construcción del prototipo	
	2.6 Evaluación del prototipo	
	2.7 Introducir modificaciones eventuales	
	2.8 Construcción prototipo modificado	
	2.9 Valoración del prototipo modificado	
	2.10 Preparación de planos técnicos definitivos para la fabricación	
3. Realización del proyecto	3.1 Fabricación de pre-serie	FASE DE EJECUCIÓN
	3.2 elaboración de estudio de costos	
	3.3 Adaptación del diseño a las condiciones específicas del productor	
	3.4 Producción en serie	
	3.5 Valoración del producto después de un tiempo determinado de uso	
	3.6 Introducción de modificaciones eventuales con base en la valoración	

Fig. 55: Sistema metodológico de Guy Bonsiepe. Fuente: BONSIPE, GUI; Teoría y práctica del diseño industrial; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1978. Elaboración propia

Cabe destacar que Gui Bonsiepe establece su esquema proyectual desde la perspectiva del diseño industrial y las operaciones que define, aunque se asemejan, no se corresponden directamente con las operaciones que corresponderían a un proceso de diseño gráfico.

243 BONSIPE, GUI; Teoría y práctica del diseño industrial; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1978.

Diseñador industrial y gráfico y doctor en filosofía. Profesor de la Universidad de Barcelona del departamento de diseño e imagen.

## JOSEP MARIA MARTÍ FONT

Josep Maria Martí<sup>244</sup> entiende el proceso de diseño como una línea temporal que se desarrolla en forma de curva de intensidad entre en encargo y el artefacto final teniendo como punto central un periodo de máxima abstracción. Si lo comparamos con el esquema propuesto tendríamos como equivalente a la fase de PRE – PROYECTO la parte izquierda de la curva todo aquello que tiene que ver con el análisis y la selección de hipótesis. La fase de PRE – PROYECTO se correspondería con el momento de máxima abstracción definido por Josep Maria Martí. Tras este momento alto de la curva según su esquema vendría el descenso de la misma, el paso a la concreción a la definición, por lo tanto nuestra fase de PROYECTO. La formulación visual de la hipótesis. Finalmente su punto de máxima concreción, de una solución final se correspondería con nuestra fase de EJECUCIÓN.

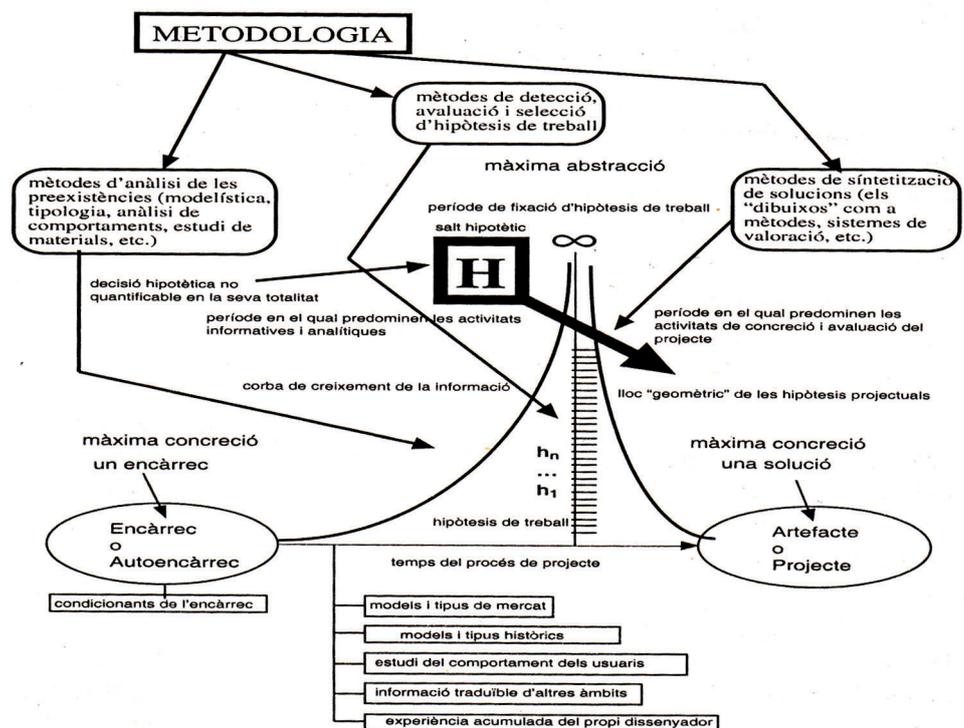


Fig. 56: Sistema metodológico de Josep Maria Martí. Fuente: *Introducció a la metodologia del Disseny; Edicions de la Universitat de Barcelona*: Barcelona; 1999; página 128

244 MARTÍ FONT, JOSEP MARIA; *Introducció a la metodologia del Disseny; Edicions de la Universitat de Barcelona*: Barcelona; 1999.

Diseñadora gráfica y doctora en Bellas Artes. Profesora de la Universidad del País Vasco.

**ELENA GONZALEZ MIRANDA**

La doctora Elena González define al diseñador como "una persona que resuelve planteamientos de diseño"<sup>245</sup> y propone el esquema circular de trabajo que vemos bajo este párrafo. Plantea el esquema como una guía sistematizada a partir de la cual el profesional selecciona, tanto de forma intuitiva como racional las acciones concretas que llevará a cabo para la solución del problema de diseño. Cabe destacar de este modelo metodológico su desarrollo concreto para la especialidad del diseño gráfico, por ello es especialmente relevante su inclusión en este estudio. Los modelos vistos hasta este momento habían sido desarrollados bajo una concepción industrial, siendo válidos para su aplicación gráfica pero no concebidos especialmente para ella.

El esquema que propone la doctora González se divide en 3 círculos concéntricos, el central divide en 3 las etapas principales del proceso de diseño. El siguiente marca las acciones que intervienen o pueden intervenir en cada una de las etapas y por último el exterior procesos creativos usados por diseñadores gráficos.

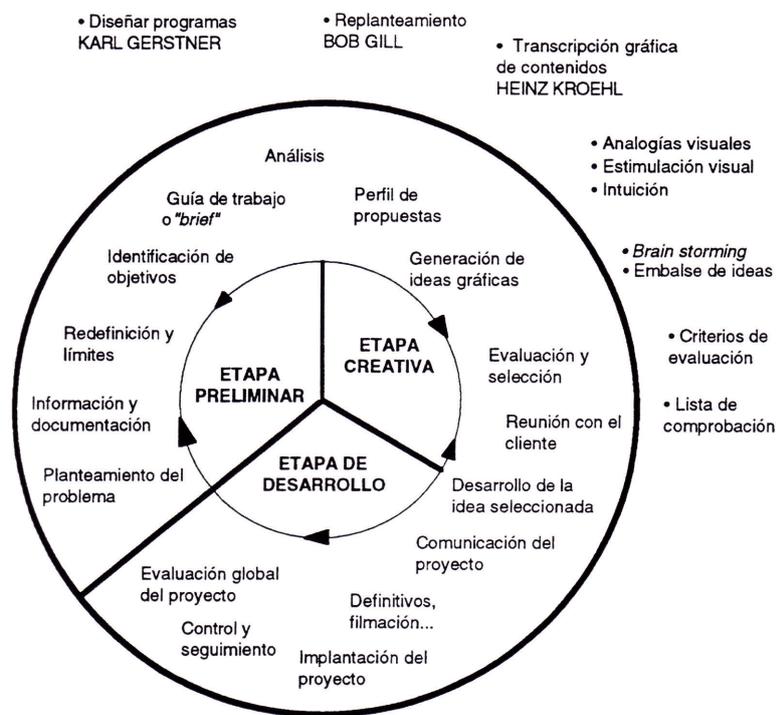


Fig. 57: Sistema metodológico de Elena González: Fuente: El proceso de creación y la evolución de los proyectos de diseño gráfico; Servicio Editorial Universidad del País Vasco: Bilbao; 1994; página 47

245 GONZALEZ MIRANDA, ELENA; El proceso de creación y la evolución de los proyectos de diseño gráfico; Servicio Editorial Universidad del País Vasco: Bilbao; 1994; página 46.

El que círculo que interesa a esta investigación es el central, el más genérico que habla de las fases de proyecto y que como anteriores autores divide en 3 fases: **PRELIMINAR, CREATIVA y DESARROLLO.**

El análisis cualitativo de los modelos metodológicos confirma que todos ellos plantean una división proyectual adaptable a las 3 fases definidas en la introducción de este capítulo.

En tanto a que el modelo en tres fases propuesto es compatible con las teorías metodológicas más relevantes del panorama profesional, se establece como punto de partida para su desarrollo a nivel de tareas, nivel de responsabilidad y perfil profesional necesario para la resolución de cada una de las fases.

#### Vinculación de tareas con fases de proyecto:

Fase 1: PRE PROYECTO	Detección del problema
	Análisis del problema
	Redacción del <i>briefing</i>
	Análisis de la competencia / sector
	Establecimiento de hipótesis de trabajo
	Definición de hipótesis final
	Redacción de proyecto comunicativo
Fase 2: PROYECTO	Elaboración de hipótesis de traducción visual del proyecto comunicativo
	Evaluación de las hipótesis
	Reelaboración de las hipótesis según conclusiones de la evaluación
	Definición de la propuesta final
Fase 3: EJECUCIÓN	Creación de imágenes y archivos definitivos según el dispositivo de salida
	Cierre de documentos de producción
	Control de producción
	Verificación del producto final

Tabla 32: Vinculación de tareas a fases proyectuales. Elaboración propia

#### Vinculación de fases de proyecto con nivel de responsabilidad:

Teniendo en cuenta que el proceso de diseño, y como consecuencia su resultado final, es la suma de un conjunto de decisiones que el diseñador toma en un momento u otro es importante que estas decisiones sean fruto de un trabajo lógico, razonado, meditado y analizado. Una mala decisión sobre un diseño en una fase de pre-proyecto puede dar como resultado un producto final inadecuado para cumplir la función para la que se había concebido. Por lo tanto la responsabilidad de las decisiones que se toman va en disminución según avanza el proceso de diseño. Se divide el grado de responsabilidad en 3 estratos coincidentes con las fases de proyecto.

13 Se entiende grado de responsabilidad como la incidencia que tiene la actividad que se realiza en el resultado final del proyecto.

FASES DE PROYECTO	GRADO DE RESPONSABILIDAD <sup>13</sup>
Fase 1: PRE – PROYECTO	Alto
Fase 2: PROYECTO	Medio
Fase 3: EJECUCIÓN	Bajo

Tabla 33: Vinculación de fases proyectuales a grado de responsabilidad. Elaboración propia

Se plantean los niveles de Doctorado, Master y Postgraduado ligados a la fase de pre-proyecto partiendo de la hipótesis de su mayor experiencia (debida a su mayor formación) y a una mayor madurez profesional (ligada a su trayectoria de crecimiento). En ningún caso se asocia la titulación a la capacidad de forma directa.

**Propuesta de vinculación de fases de proyecto con nivel de responsabilidad y con estratos formativos:**

PRE-PROYECTO  
 DEFINE  
 GRADO RESPONSABILIDAD ALTO  
 PROYECTO  
 ORGANIZA  
 GRADO DE RESPONSABILIDAD MEDIO  
 EJECUCIÓN  
 DESARROLLA  
 GRADO DE RESPONSABILIDAD BAJO

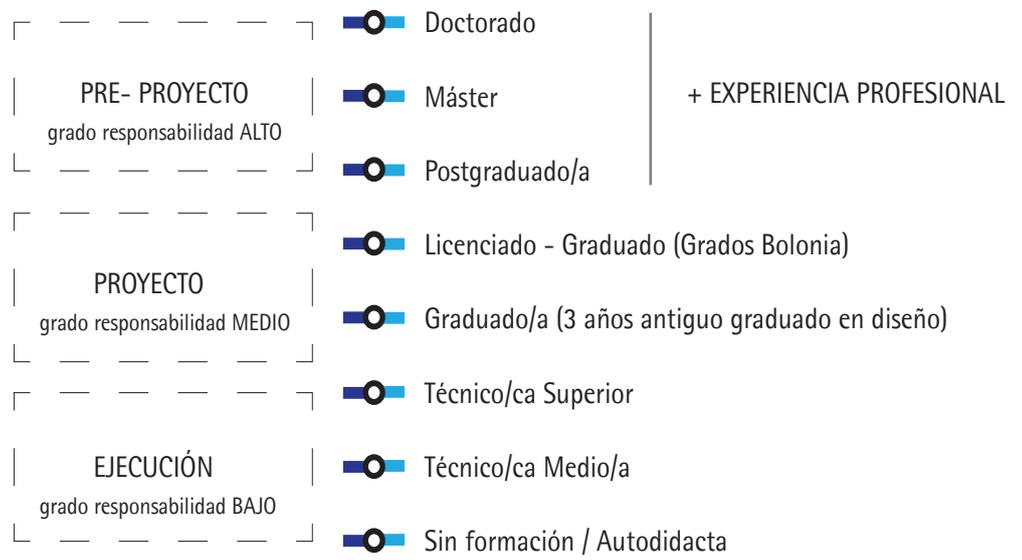


Fig. 58: Perfiles profesionales según formación y grado de responsabilidad vinculados a las fases de proyecto. Elaboración propia

Como se comentaba con anterioridad cada fase del proyecto es importante para que el producto final resulte satisfactorio a todos los efectos, pero el grado de responsabilidad que a ellos se aplica es diferente así como también es diferente el perfil formativo sobre el que recae dicha responsabilidad. De este modo y estableciendo correspondencia con los tipos de formación existente en España hasta este momento se puede decir que la responsabilidad de la fase de EJECUCIÓN recae sobre personas que han realizado su formación a través de la Formación Profesional. És el profesional que desarrolla. El objetivo de la Formación Profesional es capacitar a las personas para ejercer una profesión, una profesión a nivel técnico, por lo tanto estaríamos ante un perfil profesional que resolverá técnicamente el proyecto usando para ello las convenciones propias de la profesión. Las decisiones proyectuales le vendrán resultas y solo deberá usar sus conocimientos de software para resolver los problemas técnicos y dejar los archivos listos para su implementación. Se trata de una fase de OPERATIVIDAD.

En la fase de PROYECTO se toman una serie de decisiones que condicionaran el aspecto visual de la propuesta, estas decisiones implican un riesgo de éxito y por lo tanto suponen un grado de responsabilidad mayor. La responsabilidad de esta fase de PROYECTO recae sobre la educación universitaria. Ya sean titulaciones equivalentes a grado, grados o antiguas licenciaturas. Es el profesional que organiza. Para la toma de decisiones un conocimiento disciplinar del diseño se hace necesario, pues de ellos derivará el éxito de la propuesta.

Por último, la fase de PRE – PROYECTO, la fase más abstracta y por ello la que más riesgo conlleva, iría ligada a un perfil profesional que está por encima del grado, un perfil de posgrado, máster o doctorado. Es la fase de mayor responsabilidad pues un error de enfoque en esta primera fase del proyecto puede tirar por tierra el trabajo posterior. Para esta fase lo ideal sería contar con un perfil profesional multidisciplinar, que aparte de conocer la disciplina que le es propia sea capaz de ver más allá y ayudarse de su conocimiento para conseguir soluciones nuevas, creativas y potentes.<sup>246</sup>

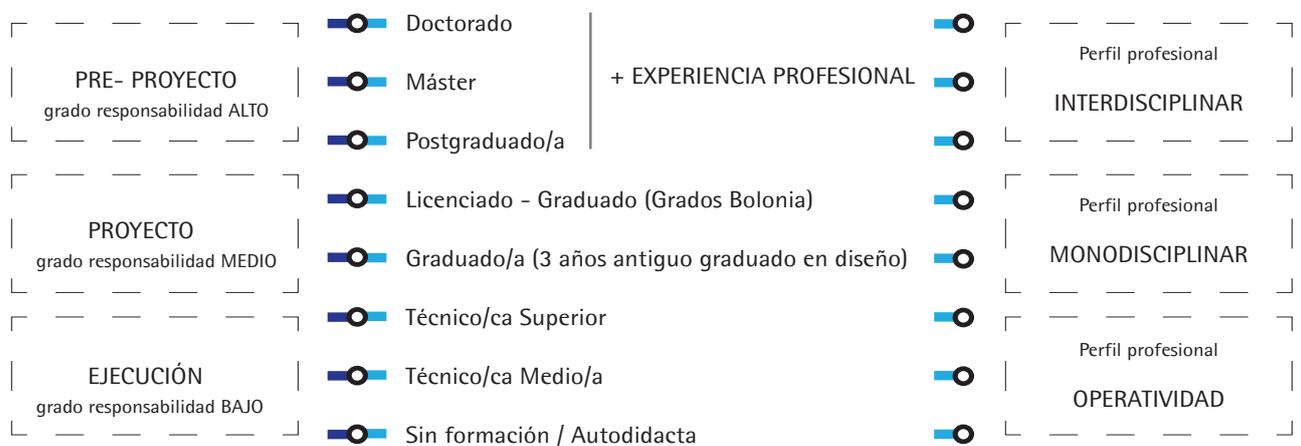
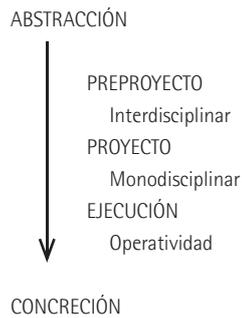


Fig. 59: Tipos de perfiles profesionales según formación y grado de responsabilidad vinculados a las fases de proyecto. Elaboración propia

246 Ver subcapítulo 3.3 Marco docente, apartado 3.3.4 Estratos formativos, página 183.



Evidentemente se trata de un esquema ideal donde se entiende la tendencia del diseño al trabajo en equipo. Esta figura ideal no se corresponde con la realidad donde muchos de los profesionales que se dedican a la profesión del diseño gráfico y la comunicación visual trabajan de forma autónoma. Aquí en este punto es donde se establece el punto máximo de confusión. ¿Quién es el diseñador gráfico? ¿Quién son los demás? ¿Cómo se les llama?

Si se vincula este esquema a los niveles profesionales que a nivel legal en España define el Instituto Nacional de las Cualificaciones Profesionales se puede apreciar como en el nivel de pre-proyecto intervienen perfiles profesionales interdisciplinarios de nivel 4 o 5. En la fase de proyecto perfiles de nivel 3 y 4 de carácter mono-disciplinar y en el nivel de ejecución perfiles operativos conocedores de las técnicas y tecnologías de nivel 1 y 2.<sup>247</sup>

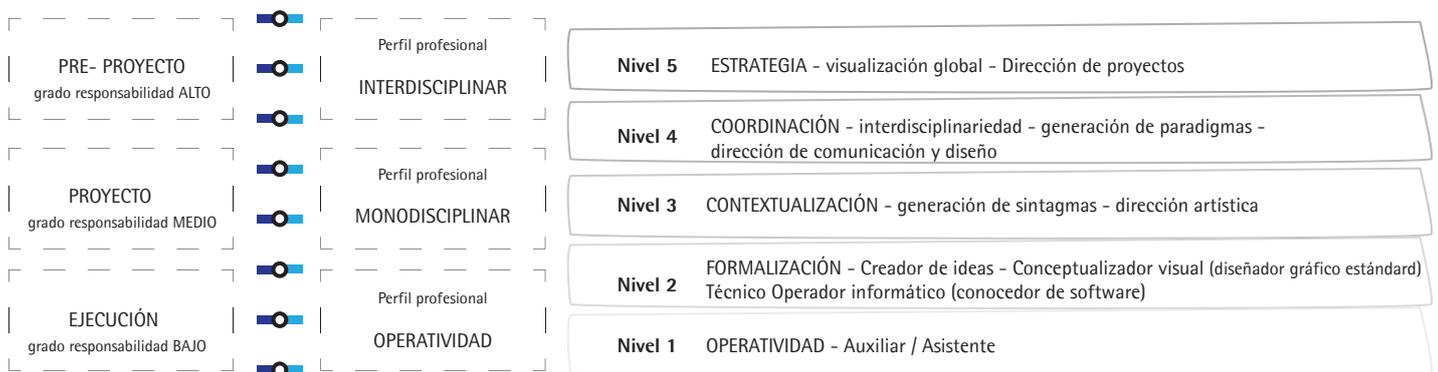


Fig. 60: Tipos de perfiles profesionales según formación y grado de responsabilidad vinculados a las fases de proyecto y a los niveles que marca el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Elaboración propia

### Como afrontar la nomenclatura

Dentro del sector y con los propios profesionales hay una fuerte confusión con referencia al profesional que somos. Ricard Giralto Miracle llegó a afirmar que a lo largo de su vida profesional le habían etiquetado como "dibujante, dibujante publicitario, grafista, diseñador gráfico, ilustrador, cartelista, impresor..." él decía que: "para concluir: no creo que la denominación altere los contenidos"<sup>248</sup>

Y cierto es que la denominación no altera los contenidos pero sí complica su comprensión, su uso y sobretodo establece una nebulosa a su alrededor, que dificulta en extremos tanto la explicación como la comprensión de los términos, en particular si nos dirigimos a la sociedad.

Todos somos diseñadores gráficos, todos los estudios forman diseñadores gráficos. Igual que en ingeniería existe el ingeniero técnico y el ingeniero superior o en arquitectura el arquitecto técnico,

247 Ver subcapítulo 3. 2. 2 Definición de familia profesional, página 112.

248 Citado en GIL, EMILIO; Pioneros del diseño gráfico en España; Index Book: Barcelona; 2007; 11.

el arquitecto superior, el aparejador y el delineante y cada uno de ellos tiene asignadas unas tareas, unas responsabilidades y unos honorarios concretos en diseño esto a día de hoy es una realidad que no existe, no están bien definidas las tareas, los trabajos y las responsabilidades y con ello falta definición en las personas que las desarrollan.

Parece obvio en arquitectura pensar en esta división y nadie cuestionaría que el arquitecto toma las decisiones importantes y el delineante las representa gráficamente. Este modo de pensar no está asentado así en diseño gráfico y muchas veces ocurre aquello de oír "mi hijo se ha descargado el Illustrator me está haciendo el logo de la tienda". El dominio de la técnica no implica tener los conocimientos suficientes para ser profesional, el diseño no es el paquete de Adobe, el paquete de Adobe solo es una herramienta que facilita el trabajo, sino no hubiese existido el oficio y la profesión antes de la aparición de la informática.

Como se ha constatado en el subcapítulo 3. 3 El marco docente, existe un problema a la hora de definir perfiles profesionales. Se mezclan perfiles con tareas, se duplican los perfiles por la falta de indefinición de responsabilidades y competencias y todo ello incrementa el clima de confusión, la nebulosa que rodea a la profesión.

Del subcapítulo 3. 1. 4 Motor económico y de las respuestas al cuestionario cuantitativo se recogen también datos paradójicos que dan lugar de nuevo a confusiones de términos y nomenclaturas que sirven para reforzar la tesis de la necesidad de establecer nombres o categorías para la definición del ámbito disciplinar del diseño. Cabe recordar que ninguno de los encuestados decía dar solución a problemas de formalización y si a dirección artística y dirección de proyectos, cuando la formalización sin dirección de arte podría tener sentido pero a la inversa no, se puede prescindir de la producción pero en ningún caso de la proyectación. Unas respuestas de este tipo evidencian un problema grave.

Quizá la juventud disciplinar del diseño sea la causa de la falta de nombres propios y claros que la definan y por ello y con la intención de ordenar y jerarquizar los perfiles en el ámbito disciplinar del diseño gráfico y la comunicación visual se propone un sistema de nomenclatura jerárquico que permita llamar a cada profesional por su nombre y de este modo establecer unos estándares de uso que clarifiquen términos, competencias y responsabilidades.



Fig. 61: Propuesta de nomenclatura para los distintos niveles. Elaboración propia

Cabe en este punto también hacer referencia a la fusión de perfiles profesionales como el de fotomecánico, o maquettador en una sola figura a raíz de la aparición de la informática y de los programas informáticos vinculados a ella. Perfiles que en origen estaban perfectamente definidos y delimitados desaparecen y se integran en la figura del diseñador, entendido como un "hombre orquesta" a principios de los años 80.

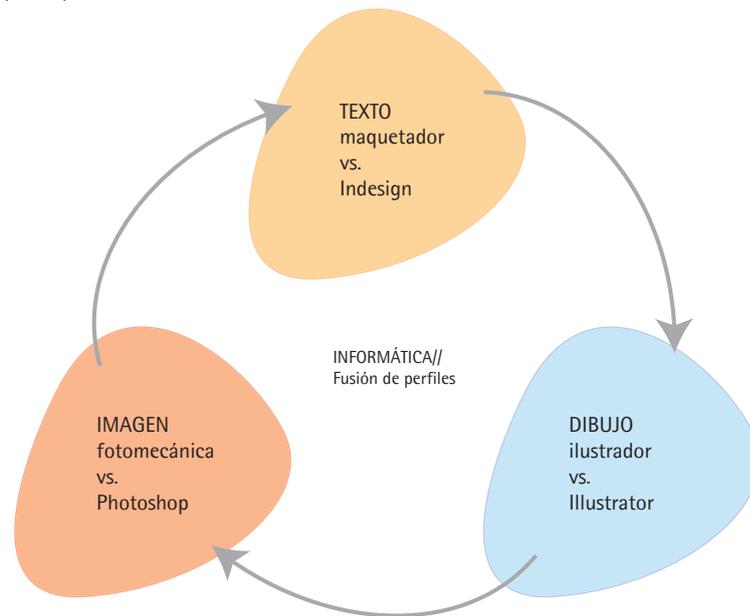


Fig. 62: Desaparición de perfiles profesionales específicos con la aparición de las herramientas informáticas ligadas a la imagen, el texto y el dibujo. Elaboración propia

## 4. 2 Competencias profesionales

La **estructura profesional por competencias es básica** para entender una disciplina que comprende fases de proyectos diferentes y niveles profesionales y formativos distintos. **Todos los profesionales del diseño gráfico y la comunicación deben tener y tienen un lugar dentro de la disciplina** independientemente de cual sea su formación/experiencia pero para poder establecer cuales son estos lugares que les corresponden es necesaria una estructura. Para generar esta estructura se realiza un **trabajo de campo basado en un análisis cualitativo comparativo de las competencias establecidas a nivel educativo, cruzadas con la definición de niveles profesionales del Ministerio de Industria**<sup>249</sup> y ello da lugar a una **propuesta de clasificación disciplinar por competencias clara jerarquizada y ordenada**.<sup>250</sup>

La Ley Orgánica 5/2002, de 19 de junio, de las cualificaciones y la formación profesional en España define la competencia profesional como "El conjunto de conocimientos y capacidades que permitan el ejercicio de la actividad profesional conforme a las exigencias de la producción y el empleo. La competencia profesional comprende un conjunto de capacidades de diferente naturaleza que permiten conseguir un resultado. Esta competencia está vinculada al desempeño profesional, no es independiente del contexto y expresa los requerimientos humanos valorados en la relación hombre-trabajo."<sup>251</sup>

Este capítulo pretende ofrecer un esquema de referencia de las competencias profesionales que deben poseer los distintos perfiles profesionales existentes dentro del campo del diseño gráfico y la comunicación visual vinculadas a los niveles de responsabilidad definidos por el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Se plantea una hipótesis de esquema en 5 niveles que organice y estructure los perfiles profesionales de la familia del diseño gráfico no solo en niveles de responsabilidad como hemos planteado en el capítulo anterior sino sumando un nivel más de complejidad: LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES.

Se plantea una estructura en 5 niveles atendiendo a los 5 niveles definidos por el Instituto Nacional de las Cualificaciones Profesionales<sup>252</sup>: NIVEL 1: OPERATIVIDAD, NIVEL 2: FORMALIZACIÓN, NIVEL 3: CONTEXTUALIZACIÓN, NIVEL 4: COORDINACIÓN Y NIVEL 5: DIRECCIÓN – ESTRATEGIA.

Para determinar las competencias profesionales dentro del campo del diseño gráfico y la comunicación visual, en estos 5 niveles, se procede a la realización de un vaciado bibliográfico desde los planes educativos existentes con la intención de poder establecer un esquema jerárquico que establezca por lo tanto una estratificación clara de las competencias y responsabilidades que corresponden a cada una de las fases de proyecto y por lo tanto a cada uno de los perfiles profesionales que intervienen dentro de los proyectos de diseño gráfico.

Se trabaja desde los Reales Decretos en Formación Profesionalizadora y Estudios Superiores de Diseño y desde los planes de estudio de las Universidades catalanas a nivel de formación universitaria teórico - disciplinar.

En el nivel universitario se analizan: BAU, EINA, MASSANA y UB la consulta se hace a través de su

249 Ver figura 20 página 113.

250 Ver anexo 7. 9 Propuesta competencias profesionales.

251 [http://www.mecd.gob.es/educa/incual/ice\\_faqs.html#faq01](http://www.mecd.gob.es/educa/incual/ice_faqs.html#faq01), última consulta 10/05/2015.

252 Ver apartado 4. 1. 2 Perfiles profesionales según fases y responsabilidades dentro del proyecto, página 217.

portal web. Quedan fuera del análisis ELISAVA y ESDI por no disponer de la información pertinente a su plan de estudios de forma pública a través de su web y por no ser esta facilitada al demandarla vía correo.<sup>253</sup>

A nivel de postgrado/máster no se analiza Massana puesto que no dispone de oferta de másters. Sólo se analizan los másters oficiales que son los que disponen de la información necesaria para tal efecto. Bau no identifica sus másters como universitarios y además no ofrece la información necesaria en cuanto a las competencias, lo mismo ocurre con Elisava, por lo que se limita el análisis a los Másteres Universitarios de Ub y Eina.

Dadas las diferencias notables entre las competencias que se establecen en la formación profesionalizadora y la teórico – disciplinar<sup>254</sup> se usan recursos metodológicos de análisis distintos en cada caso.

En Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior se comparan ciclos del mismo nivel con la intención de detectar las diferencias y las semejanzas. En el caso de Grado Superior únicamente se tienen en cuenta los ciclos que llevan por título "Gráfica" en alguna de las 4 especialidades que establece el Real Decreto correspondiente. No se analizan los ciclos específicos de una técnica concreta como la fotografía, la ilustración, la animación o el cómic ya que al ser de distinta naturaleza conceptual y poseer objetivos distintos, se vinculan más al hecho de proveer de material al propio ejercicio profesional de los diseñadores gráficos. Es por esta diferencia de su naturaleza conceptual que sus competencias profesionales no son comparables. Por lo que respecta al resto de ciclos cabe destacar que la fragmentación de los estudios que propone la LOE<sup>255</sup> de la familia de Comunicación Gráfica y Audiovisual se realiza principalmente por medio de salida: impreso e interactivo en grado medio y audiovisual, interactivo e impreso en Grado Superior, añadiendo en este nivel también la Gráfica Publicitaria<sup>256</sup>, que no sigue el mismo criterio clasificatorio que el resto y que además no se trata de un criterio excluyente si no que puede incluir al resto de categorías puesto que los elementos publicitarios bien pueden tener una salida audiovisual, interactiva o impresa. Es por ello que se analizan las similitudes y diferencias indicando en rojo aquellos conceptos que difieren en los objetivos de cada nivel.

---

253 Para referencia bibliográfica ver webgrafía. Última consulta 20/04/2015.

254 Las competencias de la formación profesionalizadora vienen todas definidas por Reales Decretos y todas comparten la misma estructura, por lo que el análisis comparativo cualitativo se puede realizar de forma directa. Las competencias a nivel teórico – disciplinar vienen definidas por cada centro educativo y su naturaleza estructural es muy diferente para ser comparadas bajo el mismo sistema de análisis. Su mayor complejidad hace también que se requiera de un sistema analítico más complejo para una aproximación cualitativa más real.

255 Ley orgánica de educación.

256 Ver subcapítulo 3. 3. 3 Análisis de la oferta formativa en diseño, página 142.

## 4. 2. 1 Competencias profesionales a nivel de asistente<sup>257</sup>

TABLA COMPARATIVA: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ASISTENTE: CICLO FORMATIVO DE GRADO MEDIO. Fuente: Real Decreto 1436/2012, de 11 de octubre y Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre

CFGM	
ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO IMPRESO	ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO
COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colaborar en las distintas fases del proceso de <b>producción gráfica</b> conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto.</li> <li>• Interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas e tipológicas del producto gráfico de que se trate.</li> <li>• Transcribir correctamente los textos originales, distribuirlos, adecuarlos y componerlos de acuerdo a las pautas de estilo recibidas.</li> <li>• Seleccionar, adecuar, preparar y maquetar imágenes atendiendo a las especificaciones del diseño y los condicionantes técnicos del proceso de impresión.</li> <li>• Saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta impresión de productos gráficos.</li> <li>• Conocer la legislación y normativa básica que regula el diseño y realización del producto gráfico impreso así como la referida a la seguridad y prevención de riesgos laborales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colaborar en las distintas fases del proceso de elaboración de productos gráficos en <b>soporte web</b> conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto.</li> <li>• Interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y artísticas correspondientes.</li> <li>• Realizar elementos gráficos de comunicación en <b>soporte web</b> de acuerdo a las especificaciones técnicas y estilísticas recibidas.</li> <li>• Seleccionar, adecuar, organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la realización de elementos puntuales de proyectos gráficos <b>interactivos</b>.</li> <li>• Saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta realización de productos gráficos <b>interactivos</b>.</li> <li>• Conocer la legislación y normativa básica que regula el diseño y realización de productos de comunicación gráfica <b>interactiva</b> así como la referida a la seguridad y prevención de riesgos laborales.</li> </ul>
COMPETENCIAS PROFESIONALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos del proceso de <b>producción gráfica</b>.</li> <li>• Elaborar bocetos, maquetas y ficheros para presentación al cliente.</li> <li>• Preparar originales para la impresión adecuados a las especificaciones técnicas y del proyecto.</li> <li>• Utilizar con destreza programas de maquetación y edición así como aplicaciones relacionadas con el tratamiento de texto, dibujos e imágenes.</li> <li>• Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto gráfico.</li> <li>• Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización de un proyecto gráfico.</li> <li>• Comprender las diferentes fases del proceso de producción gráfica y colaborar en los procedimientos de preimpresión, impresión y postimpresión conforme a las indicaciones del proyecto.</li> <li>• Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso de producción gráfica.</li> <li>• Obtener, corregir, transcribir y realizar el tratamiento digital de textos e imágenes para productos gráficos impresos.</li> <li>• Maquetar textos e imágenes conforme a las indicaciones estilísticas y técnicas del proyecto y preparar los originales correspondientes.</li> <li>• Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.</li> <li>• Conocer y aplicar la normativa que regula el diseño y la producción gráfica así como las medidas de prevención y protección en el entorno de trabajo.</li> <li>• Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño y la impresión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos que intervienen en el proceso de edición <b>Web</b>, tanto en la elaboración de Sitios como en la producción de los elementos que lo componen.</li> <li>• Manejar programas de edición <b>Web</b> así como aplicaciones que permitan la configuración y tratamiento de los elementos multimedia.</li> <li>• Conocer el proceso de edición y los lenguajes de programación en que se basa la producción y edición de productos gráficos de comunicación <b>Web</b>.</li> <li>• Realizar y editar elementos gráficos <b>multimedia</b> de sitios <b>Web</b> de acuerdo a los estándares de usabilidad y accesibilidad actuales.</li> <li>• Conocer los procesos de realización y edición <b>web</b> y utilizar con destreza las herramientas que permitan la optimización de su labor profesional.</li> <li>• Comprender, interpretar y llevar a cabo las indicaciones técnicas para la realización de proyectos gráficos para la <b>Red</b>.</li> <li>• Utilizar con destreza programas de edición <b>web</b> y aplicaciones relacionadas con el tratamiento de texto, dibujos e imágenes.</li> <li>• Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto de producto gráfico <b>interactivo</b>.</li> <li>• Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización y edición de elementos <b>web</b>.</li> <li>• Comprender las diferentes fases del proceso de creación y edición <b>web</b> y colaborar en los procedimientos de realización conforme a las indicaciones del proyecto.</li> <li>• Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso de realización de productos <b>interactivos</b>.</li> <li>• Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.</li> <li>• Conocer y aplicar la normativa que regula la comunicación y producción gráfica en <b>soporte web</b> así como las medidas de prevención y protección en el entorno de trabajo.</li> <li>• Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño y la edición <b>web</b>.</li> </ul>
TAREAS	TAREAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tratamiento informático, composición y preparación de textos para impresión.</li> <li>• Tratamiento informático y preparación de imágenes para impresión.</li> <li>• Separación de colores.</li> <li>• Preparación de originales para reproducción y marcado para impresión.</li> <li>• Técnico en maquetación y edición.</li> <li>• Interpretación de proyectos de diseño gráfico publicitario, editorial y/o de identidad y realización de sus elementos gráficos.</li> <li>• Interpretación de bocetos y realización de originales.</li> <li>• Obtener, corregir y realizar el tratamiento y composición de textos e imágenes para productos gráficos de diversa índole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tratamiento informático, composición y preparación de textos, imágenes y otros elementos para la edición <b>web</b> y <b>multimedia</b>.</li> <li>• Producción y tratamiento de elementos <b>multimedia</b>.</li> <li>• Técnico en programas de edición <b>web</b>.</li> <li>• Interpretación de proyectos de comunicación <b>interactiva</b> y realización de sus elementos gráficos.</li> <li>• Obtener, corregir y realizar el tratamiento de elementos <b>multimedia</b> para sitios <b>web</b> y productos gráficos <b>interactivos</b> de diversa índole.</li> </ul>

Fig. 63: Miniatura competencias profesionales a nivel asistente. Ver Anexo 7. 8 Competencias profesionales, página 1. Elaboración propia

En el cuadrante de tareas se puede ver también una indicación en azul que indica no una tarea sino un perfil profesional. Esto apunta un indicio de error teniendo en cuenta que los perfiles profesionales no son tareas. Se encuentra por tanto categóricamente mal clasificado. También cabe resaltar que la titulación que se obtiene de estos dos ciclos formativos es de asistente y en ningún caso de técnico. El nivel de estudios que ofrece una titulación de técnico es el que está inmediatamente por encima: el Grado Superior, por lo que este perfil profesional debería ubicarse en el plan de estudios de Grado Superior.

Como resultado del análisis se concluye que tanto a nivel de competencias comunes como de competencias profesionales hay un alto grado de coincidencia, distanciándose únicamente en lo que se refiere al acabado final del producto. Si se comparan las tareas, el resultado es el mismo. Son dos perfiles profesionales que **a nivel de competencias y tareas resultan idénticos**, lo que resulta lógico al estar ubicados en el mismo nivel formativo, pero a la vez paradójico por que dos estudios diferentes concluyen con perfiles profesionales de idénticas competencias y tareas, únicamente diferenciándose por el programa informático que manejan.

Una vez analizado se hace una propuesta de generalización a través de los conceptos comunes

<sup>257</sup> Perfil profesional de nivel 1 con baja responsabilidad que realiza tareas de ejecución.

y sustituyendo las especificidades de cada medio por un genérico "producto gráfico", ya que las competencias deben ser las mismas puesto que están redactadas a nivel cualitativo y no cuantitativo, especificando por lo tanto fines y no medios. Se entienden por medios en este nivel aquellos mecanismos informáticos que permiten el desarrollo de los productos. De este modo la competencia "manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos en el proceso de edición" es igualmente válida para dispositivos de salida impresos que interactivos. En cada caso se usaran unos programas u otros pero en ambos se deben manejar los equipos y se deben dominar los programas. Valorar el número de programas que un profesional maneja sería entrar en valoraciones cuantitativas que en esta fase del proyecto de investigación no se contemplan.<sup>258</sup>

### PROPUESTA INICIAL DE COMPETENCIAS GENERALES Y PROFESIONALES DE NIVEL ASISTENTE

Desarrollada a partir de la fusión directa de los aspectos comunes en los ciclos del nivel formativo analizado y con la intención de determinar y proponer un cuadro estratificado de competencias profesionales de los distintos niveles formativos y perfiles profesionales que definan la familia profesional vinculada a la disciplina del diseño gráfico.

COMPETENCIAS GENERALES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Colaborar en las distintas fases del proceso de creación gráfica conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto.</li> <li>2. Interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y tipológicas del producto gráfico de que se trate.</li> <li>3. Transcribir correctamente los textos originales, distribuirlos, adecuarlos y componerlos de acuerdo a las pautas de estilo recibidas.</li> <li>4. Seleccionar, adecuar, preparar y maquetar imágenes ateniéndose a las especificaciones del diseño y los condicionantes técnicos del dispositivo de salida.</li> <li>5. Saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta producción del producto final.</li> <li>6. Conocer la legislación y normativa básica que regula el diseño y realización de los productos gráficos (tanto analógicos como digitales) así como la referida a la seguridad y prevención de riesgos laborales.</li> </ol>
COMPETENCIAS PROFESIONALES

258 En Comunidad Europea sí se usan aspectos cuantitativos para la determinación de las competencias profesionales ya que los modelos usados derivan del modelo Anglosajón, pero en España la estructura existente no lo contempla, por lo tanto no resulta pertinente contemplar esta posibilidad ya que se estarían mezclando datos de naturalezas diferentes. Ver subcapítulo 3. 2 Marco legal , página 126.

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos que intervienen en el proceso de diseño.</li> <li>2. Elaborar bocetos, maquetas y ficticios para presentación al cliente.</li> <li>3. Preparar originales para producción adecuados a las especificaciones técnicas y del proyecto.</li> <li>4. Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto gráfico.</li> <li>5. Conocer el proceso de edición y los lenguajes propios del diseño</li> <li>6. Obtener, corregir, transcribir, maquetar y editar elementos gráficos, imágenes y textos conforme las indicaciones estilísticas y técnicas del proyecto.</li> <li>7. Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización de un proyecto gráfico.</li> <li>8. Comprender las diferentes fases del proyecto de diseño.</li> <li>9. Colaborar en tareas de producción final del producto (ya sea analógico o digital)</li> <li>10. Preparación de originales.</li> <li>11. Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso.</li> <li>12. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.</li> <li>13. Conocer y aplicar la normativa que regula el diseño y la comunicación gráfica así como las medidas de prevención y protección en el entorno de trabajo.</li> <li>14. Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño.</li> </ol>
<b>TAREAS</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tratamiento informático, composición y preparación de textos.</li> <li>2. Tratamiento informático y preparación de imágenes.</li> <li>3. Separación de colores.</li> <li>4. Preparación de originales para reproducción.</li> <li>5. Interpretación de proyectos de diseño gráfico publicitario, editorial y/o de identidad y realización de sus elementos gráficos.</li> <li>6. Interpretación de bocetos y realización de originales.</li> <li>7. Obtener, corregir y realizar el tratamiento y composición de textos e imágenes para productos gráficos de diversa índole.</li> </ol>

Tabla 34: Propuesta de generalización de competencias de nivel 1. Elaboración propia

De esta propuesta de generalización parte la propuesta definitiva de elaboración propia de competencias para el nivel profesional de OPERATIVIDAD.

Se vinculan las competencias profesionales de un Asistente de productos gráficos a un Nivel de responsabilidad 1 en el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico<sup>259</sup>. Sus competencias profesionales se definen como el desarrollo de tareas operativas a nivel de asistencia en un conjunto reducido de actividades simples dentro de los procesos normalizados de diseño.

Se eliminan de las competencias generales, aquellas competencias que ya quedan cubiertas por las

<sup>259</sup> Ver tabla Perfiles profesionales según el grado de responsabilidad en el proyecto de diseño, página 228.

competencias profesionales tendiendo y priorizando lo específico de la profesión sobre lo general y eliminando reiteraciones y duplicidades. Se reducen consecuentemente las competencias generales ya que la participación de este perfil profesional en el proyecto de diseño se caracteriza por ser eminentemente técnica. Dentro de las competencias profesionales se establecen tres grupos. El primer grupo reúne aquellas competencias profesionales más cercanas a lo general en las que el profesional debe conocer, comprender e interpretar tanto el proceso de diseño, como los lenguajes, como el vocabulario específico. Se trata de competencias ligadas al conocimiento de las maneras de proceder en diseño y a la comprensión de las mismas para poder desarrollar su tarea profesional. La competencia profesional número 4 deja claro que se trata de un profesional que no diseña ni idea productos gráficos sino que interpreta directrices que le son suministradas. El segundo grupo de competencias recoge aquellas que tienen que ver con los equipos informáticos y programas de edición y la gestión de la información y de materiales mediante los medios informáticos. Un perfil profesional de nivel 1 en diseño gráfico debe conocer y dominar los distintos entornos informáticos así como los programas de diseño.<sup>260</sup> Por último se ubican en el tercer grupo aquellas competencias concretas que se desarrollan en distintas fases del proceso proyectual ya sea en fase de formalización o de acabados finales.

**PROPUESTA DEFINITIVA PARA LA DEFINICIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES EN EL CAMPO DEL DISEÑO GRÁFICO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL A NIVEL ASISTENTE**

NIVEL 1 OPERATIVIDAD
Definición: Desarrollo de tareas operativas a nivel de asistencia en un conjunto reducido de actividades simples dentro de los procesos normalizados de diseño.
COMPETENCIAS GENERALES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Colaborar en las distintas fases del proceso de creación gráfica conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto.</li> <li>2. Saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta producción del producto final.</li> <li>3. Conocer la legislación y normativa básica que regula el diseño y realización de los productos gráficos (tanto analógicos como digitales) así como la referida a la seguridad y prevención de riesgos laborales.</li> </ol>
COMPETENCIAS PROFESIONALES

<sup>260</sup> No se hace una valoración cuantitativa en el estudio pero resulta obvio que un profesional contra más programas informáticos vinculados al diseño gráfico domine mayores serán sus competencias a nivel cuantitativo.

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer el proceso de edición y los lenguajes propios del diseño.</li> <li>2. Comprender las diferentes fases del proyecto de diseño.</li> <li>3. Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño.</li> <li>4. Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización de un proyecto gráfico.</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos que intervienen en el proceso de diseño.</li> <li>6. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.</li> <li>7. Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto gráfico.</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Obtener, corregir, transcribir, maquetar y editar elementos gráficos, imágenes y textos conforme las indicaciones estilísticas y técnicas del proyecto y los condicionantes técnicos del dispositivo de salida.</li> <li>9. Elaborar bocetos y maquetas para presentación al cliente.</li> <li>10. Preparar originales para producción adecuados a las especificaciones técnicas y del proyecto.</li> <li>11. Colaborar en tareas de producción final del producto (ya sea analógico o digital).</li> <li>12. Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso.</li> </ol>
<b>TAREAS</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tratamiento informático, composición y preparación de textos.</li> <li>2. Tratamiento informático y preparación de imágenes.</li> <li>3. Separación de colores.</li> <li>4. Preparación de originales para reproducción.</li> <li>5. Interpretación de proyectos de diseño gráfico publicitario, editorial y/o de identidad y realización de sus elementos gráficos.</li> <li>6. Interpretación de bocetos y realización de originales.</li> </ol>

Tabla 35: Propuesta definitiva de competencias de nivel 1 Elaboración propia. Ver Anexo 7. 9 Propuesta competencias profesionales

#### 4. 2. 2 Competencias profesionales a nivel de técnico

El segundo nivel de competencias profesionales que hay que definir para establecer un marco general de competencias de la familia profesional de la disciplina del diseño gráfico es el nivel de FORMALIZACIÓN.

Para el análisis de las competencias que se vinculan a ciclos formativos de Grado Superior se usa el mismo sistema metodológico. Se analizan a través de un cuadro de cruce de información las competencias asignadas a los ciclos de Gráfica Audiovisual, Gráfica Interactiva, Gráfica Impresa y Gráfica Publicitaria. Se hace especial hincapié en la separación de Audiovisual e interactiva de

Impresa y Publicitaria, puesto que dos a dos las competencias citadas son prácticamente idénticas. Y es entre los dispositivos de salida (digital para audiovisual e interactiva y analógico para imprenta y publicitaria) donde encontramos diferencias de lenguaje notables. También del mismo modo que en grado medio se detecta una nueva incoherencia en el cuadrante Tareas, donde en los ciclos de Gráfica Impresa y Publicitaria se mezclan perfiles profesionales con tareas. De nuevo estos perfiles se destacan en azul. Los perfiles que se indican, además, no se corresponden de nuevo con el nivel de estudios al que se refieren, o al menos no todos ellos, puesto que por ejemplo un director artístico es un perfil profesional vinculado al ámbito publicitario tal y como afirma Josep Rom en su libro *Sobre la direcció d'art*<sup>261</sup> y lo encontramos en el ciclo Gráfica Impresa, y además de eso, la dirección artística implica definir aspectos conceptuales de las propuestas y por ello interdisciplinariedad, cosa que no se integra en los planes de estudio hasta el nivel universitario y en cambio no se añade el perfil de Técnico que es el que les correspondería tal y como dice el título que reciben los estudiantes de ciclos formativos.

CUADRO COMPARATIVO. COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL TÉCNICO. CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR.  
Fuente: Real Decreto 1430/2012, de 11 de octubre, Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, Real Decreto 1429/2012, de 11 de octubre y Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre.

CICLOS	GRÁFICA INTERACTIVA	GRÁFICA IMPRESA	GRÁFICA PUBLICITARIA	
<b>COMPETENCIAS GENERALES</b>	<p><b>COMPETENCIAS GENERALES</b></p> <p>Manejar y utilizar productos audiovisuales de calidad técnica y artística que comuniquen e informen de manera adecuada la información de la empresa. Realizar diseños de comunicación que permitan la interacción con el usuario y la gestión de la información.</p> <p>Planificar y llevar a cabo la producción y lanzamiento de productos audiovisuales y de control de calidad y de sus campañas.</p> <p>Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los contenidos de calidad correspondientes, para garantizar que el producto final responda de forma adecuada a las expectativas del cliente.</p>	<p><b>COMPETENCIAS GENERALES</b></p> <p>Manejar y utilizar productos audiovisuales de calidad técnica, artística y comunicativa.</p> <p>Planificar y llevar a cabo proyectos de producción televisiva que integren y desarrollen de forma adecuada la información de la empresa, teniendo en cuenta la interacción con el usuario y la gestión de la información.</p> <p>Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los contenidos de calidad correspondientes, para garantizar que el producto final responda de forma adecuada a las expectativas del cliente.</p>	<p><b>COMPETENCIAS GENERALES</b></p> <p>Planificar y realizar soluciones gráficas para transmitir mensajes por encargo de empresas, instituciones y otros profesionales.</p> <p>Planificar y llevar a cabo proyectos de producción televisiva que integren y desarrollen de forma adecuada la información de la empresa, teniendo en cuenta la interacción con el usuario y la gestión de la información.</p> <p>Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los contenidos de calidad correspondientes, para garantizar que el producto final responda de forma adecuada a las expectativas del cliente.</p>	<p><b>COMPETENCIAS GENERALES</b></p> <p>Planificar y realizar soluciones gráficas para transmitir mensajes publicitarios por encargo de empresas, instituciones y otros profesionales.</p> <p>Planificar y desarrollar proyectos de producción televisiva que integren y desarrollen de forma adecuada la información de la empresa, teniendo en cuenta la interacción con el usuario y la gestión de la información.</p> <p>Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los contenidos de calidad correspondientes, para garantizar que el producto final responda de forma adecuada a las expectativas del cliente.</p>
<b>COMPETENCIAS PROFESIONALES</b>	<p><b>COMPETENCIAS PROFESIONALES</b></p> <p>Comunicar e informar sobre ideas y mensajes mediante el lenguaje audiovisual.</p> <p>Planificar y llevar a cabo, de manera adecuada, proyectos de gráfica audiovisual con el nivel de calidad exigido por el cliente.</p> <p>Dar a conocer el producto audiovisual de los contenidos periodísticos, informativos o identificativos adecuados a los objetivos del mensaje.</p> <p>Realizar proyectos de gráfica audiovisual en todos sus formatos y a través de canales de calidad correspondiente para la difusión de una gama audiovisual de calidad técnica, artística y comunicativa. Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos técnicos, funcionales y técnicos de un producto audiovisual de calidad técnica, artística y comunicativa.</p> <p>Desarrollar proyectos de gráfica audiovisual orientados a diferentes formatos y medios técnicos, teniendo en cuenta las características de cada formato.</p> <p>Planificar y llevar a cabo los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p>	<p><b>COMPETENCIAS PROFESIONALES</b></p> <p>Comunicar e informar sobre ideas y mensajes mediante el lenguaje audiovisual.</p> <p>Planificar y llevar a cabo, de manera adecuada, proyectos de gráfica audiovisual con el nivel de calidad exigido por el cliente.</p> <p>Dar a conocer el producto audiovisual de los contenidos periodísticos, informativos o identificativos adecuados a los objetivos del mensaje.</p> <p>Realizar proyectos de gráfica audiovisual en todos sus formatos y a través de canales de calidad correspondiente para la difusión de una gama audiovisual de calidad técnica, artística y comunicativa. Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos técnicos, funcionales y técnicos de un producto audiovisual de calidad técnica, artística y comunicativa.</p> <p>Desarrollar proyectos de gráfica audiovisual orientados a diferentes formatos y medios técnicos, teniendo en cuenta las características de cada formato.</p> <p>Planificar y llevar a cabo los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p>	<p><b>COMPETENCIAS PROFESIONALES</b></p> <p>Realizar de manera adecuada proyectos gráficos con el nivel de calidad exigido por el cliente.</p> <p>Comunicar e informar sobre ideas y mensajes mediante el lenguaje audiovisual.</p> <p>Dar a conocer el producto audiovisual de los contenidos periodísticos, informativos o identificativos adecuados a los objetivos del mensaje.</p> <p>Realizar proyectos de gráfica audiovisual en todos sus formatos y a través de canales de calidad correspondiente para la difusión de una gama audiovisual de calidad técnica, artística y comunicativa. Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos técnicos, funcionales y técnicos de un producto audiovisual de calidad técnica, artística y comunicativa.</p> <p>Desarrollar proyectos de gráfica audiovisual orientados a diferentes formatos y medios técnicos, teniendo en cuenta las características de cada formato.</p> <p>Planificar y llevar a cabo los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p>	<p><b>COMPETENCIAS PROFESIONALES</b></p> <p>Planificar y realizar soluciones gráficas para transmitir mensajes publicitarios con el nivel de calidad exigido por el cliente.</p> <p>Comunicar e informar sobre ideas y mensajes mediante el lenguaje audiovisual.</p> <p>Dar a conocer el producto audiovisual de los contenidos periodísticos, informativos o identificativos adecuados a los objetivos del mensaje.</p> <p>Realizar proyectos de gráfica audiovisual en todos sus formatos y a través de canales de calidad correspondiente para la difusión de una gama audiovisual de calidad técnica, artística y comunicativa. Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos técnicos, funcionales y técnicos de un producto audiovisual de calidad técnica, artística y comunicativa.</p> <p>Desarrollar proyectos de gráfica audiovisual orientados a diferentes formatos y medios técnicos, teniendo en cuenta las características de cada formato.</p> <p>Planificar y llevar a cabo los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p> <p>Realizar y controlar los procesos de producción y postproducción del producto audiovisual.</p>

Fig. 64: Miniatura cuadro comparativo. Ver anexo 7. 8 Competencias profesionales: Cuadro comparativo: Competencias profesionales de nivel técnico: ciclo formativo de Grado Superior, páginas 3 y 4. Elaboración propia

Lo que sí se puede concluir del cuadro es que los ciclos de salida digital Audiovisual e Interactiva, comparten competencias de una forma directa, si se eliminan aquellos aspectos propios del audiovisual o del interactivo y se sustituyen por producto gráfico, las competencias son idénticas y lo mismo ocurre por su parte con Imprenta y Publicitaria. Si se observa el cuadro comparativo se puede ver también como el Ciclo de Gráfica Impresa es el que menos palabras del diseñador gráfico, seguido por el de Publicitaria, en cambio en los ciclos de Audiovisual e Interactiva aparecen muchos conceptos en rojo. Esta apreciación no es en absoluto negativa sino simplemente fruto del desarrollo de las nuevas tecnologías y de la rápida evolución del diseño gráfico en los nuevos dispositivos de salida cuyos avances son tan veloces que apenas y da tiempo a que la profesión pueda reflexionar sobre como asumir su incorporación, evidentemente, a nivel disciplinar, es obvio que a nivel práctico ya los ha asumido y con éxito.

A partir de estas apreciaciones se propone una propuesta de generalización y unificación de las competencias de los 4 ciclos que queda del siguiente modo:

261 ROM, JOSEP; *Sobre la direcció d'art*; Trípodas: Barcelona; 2006.

## PROPUESTA INICIAL DE COMPETENCIAS GENERALES Y PROFESIONALES DE NIVEL TÉCNICO

Desarrollada a partir de la fusión directa de los aspectos comunes en los ciclos del nivel formativo analizado.

COMPETENCIAS GENERALES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Idear, proponer y realizar soluciones gráficas que respondan a objetivos comunicativos de calidad técnica y artística.</li> <li>2. Planificar y llevar a cabo el proyecto desde la identificación del encargo, la definición de los aspectos formales, estéticos, funcionales y técnicos hasta la producción final.</li> <li>3. Organizar los controles de calidad correspondientes para garantizar un óptimo producto final.</li> </ol>
COMPETENCIAS PROFESIONALES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comunicar de forma eficiente ideas y mensajes mediante lenguaje gráfico.</li> <li>2. Planificar y llevar a cabo trabajos de forma autónoma.</li> <li>3. Dotar al producto gráfico de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos.</li> <li>4. Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar aspectos formales, funcionales y técnicos de un problema comunicativo concreto.</li> <li>5. Llevar a cabo con calidad técnica los procesos de producción, postproducción y reproducción de un producto gráfico.</li> <li>6. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías de la especialidad.</li> <li>7. Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.</li> <li>8. Conocer y cumplir la normativa que regule la actividad profesional.</li> </ol>
TAREAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realización de productos gráficos de empresas o instituciones y seguimiento y control de la calidad en su fase de reproducción.</li> <li>2. Realización de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje.</li> <li>3. Colaborador especialista en realización en equipos multidisciplinares de trabajo.</li> <li>4. Realización de artes finales para su correcta reproducción. Selección de soportes de salida y acabados del producto.</li> <li>5. Control de calidad de la salida final del proyecto.</li> </ol>

Tabla 36: Propuesta de generalización de competencias de nivel 2. Elaboración propia

En la propuesta se eliminan los términos propios del dispositivo de salida y se generalizan por "producto gráfico", genérico válido para cualquier dispositivo de salida y para cualquiera de las 4 especialidades en las que se fragmentan los estudios de este nivel. También se eliminan del apartado tareas aquellos conceptos que corresponden a perfiles profesionales y no están clasificados en el lugar correcto.

De esta propuesta de generalización parte la propuesta definitiva de competencias para este nivel profesional.

Se vinculan las competencias profesionales de un Técnico de productos gráficos a un Nivel de responsabilidad 2 en el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico<sup>262</sup>. Sus competencias profesionales se definen como el desarrollo de tareas operativas a nivel de técnico que le permiten llevar a cabo ciertas actividades con autonomía. Posee capacidades en el uso de instrumentos y técnicas propias de los procesos normalizados de diseño, de los que conoce sus fundamentos técnicos.

La propuesta definitiva propia surge de la eliminación de las reiteraciones entre las competencias generales y las competencias profesionales, ubicando en un lugar lógico cada una de ellas. Se elimina de las competencias generales 1. Idear, proponer y realizar soluciones gráficas que respondan a objetivos comunicativos de calidad técnica y artística, puesto que por una parte, estamos hablando de técnicos, que materializan pero no idean y por otro lado por que este objetivo queda recogido en las competencias profesionales y mantenerlo solo implicaría una reiteración. Se elimina también el punto 2: Planificar y llevar a cabo el proyecto desde la identificación del encargo, la definición de los aspectos formales, estéticos, funcionales y técnicos hasta la producción final, puesto que a pesar de que este perfil profesional desarrolla tareas de forma autónoma su función principal es la de formalizar y dominar los equipos informáticos, por lo tanto las primeras fases de ideación e investigación que implica un proceso de diseño no serían de su competencia. Con la intención de definir y clarificar bien los niveles de responsabilidad se eliminan todas aquellas competencias que no definen correctamente su perfil profesional.

Otro de los aspectos que se matiza en la propuesta final es el hecho de que la competencia de un técnico es la formalización, por lo tanto se añade el matiz de formalización a aquellas competencias que hablan de los procesos de diseño de forma general y se sustituye la palabra realización por formalización.

Por último se pasan aquellas competencias que corresponden al contexto legal-laboral a competencias generales.

### PROPUESTA DEFINITIVA PARA LA DEFINICIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES EN EL CAMPO DEL DISEÑO GRÁFICO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL A NIVEL TÉCNICO

NIVEL 2 FORMALIZACIÓN
Definición: Desarrollo de tareas operativas a nivel de técnico que le permiten desarrollar ciertas actividades con autonomía. Posee capacidades en el uso de instrumentos y técnicas propias de los procesos normalizados de diseño, de los que conoce sus fundamentos técnicos.
COMPETENCIAS GENERALES
1. Conocer y cumplir la normativa que regule la actividad profesional.

<sup>262</sup> Ver tabla Perfiles profesionales según el grado de responsabilidad en el proyecto de diseño, página 228.

COMPETENCIAS PROFESIONALES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planificar y llevar a cabo trabajos de formalización en diseño de forma autónoma.</li> <li>2. Comunicar de forma eficiente ideas y mensajes mediante lenguaje gráfico seleccionando los recursos más adecuados para la solución de aspectos formales, funcionales y técnicos de un problema comunicativo concreto.</li> <li>3. Dotar al producto gráfico de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos.</li> <li>4. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías de la especialidad.</li> <li>5. Llevar a cabo con calidad técnica los procesos de producción, postproducción y reproducción de un producto gráfico.</li> </ol>
TAREAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formalización de productos gráficos de empresas o instituciones.</li> <li>2. Formalización de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje.</li> <li>3. Colaborador especialista en formalización en equipos multidisciplinares de trabajo.</li> <li>4. Realización de artes finales para su correcta reproducción. Selección de soportes de salida y acabados del producto.</li> <li>5. Control de calidad de la salida final del proyecto.</li> </ol>

Tabla 37: Propuesta definitiva de competencias de nivel 2. Elaboración propia. Ver Anexo 7. 9 Propuesta competencias profesionales

#### 4. 2. 3 Competencias profesionales a nivel teórico – disciplinar

##### FORMACIÓN TEÓRICO DISCIPLINAR:

1. Desde Universidad
2. Desde Estudios Superiores en Diseño

Entendemos que los niveles 3, 4 y 5, CONTEXTUALIZACIÓN, COORDINACIÓN Y DIRECCIÓN – ESTRATEGIA se corresponden con fases de PROYECTO y PRE-PROYECTO como mostraba el gráfico de la página 228. Por lo tanto con niveles de responsabilidad medios y altos. Por ello para determinar las competencias profesionales en estos tres niveles el estudio parte de los planes de estudio de la formación teórico – disciplinar. Por un lado se van a analizar los Estudios Superiores de Diseño y por otro los Grados en Diseño.

En el nivel de estudios teórico – disciplinares se detecta una mayor complejidad en las competencias fruto de la voluntad de transversalidad de conocimiento, el procedimiento usado para el análisis de las mismas es diferente del usado en el nivel de estudios profesionalizadores. La oferta formativa a pesar de venir desde dos lugares diferentes, los Estudios Superiores de Diseño y la Universidad, no ofrecen perfiles muy diferentes, de hecho como ya se reflejó en el capítulo 3. 3 El Marco docente, los dos niveles pretenden ser exactamente lo mismo. Otro dato relevante que hace necesario un cambio de la metodología de aproximación a los datos es que el número de competencias que se vinculan a estos perfiles profesionales es muy superior del que plantean los estudios profesionalizadores por ello y para la comprensión de las competencias a partir de este nivel se establece un sistema clasificadorio de las mismas, donde se las ubica en marcos o categorías propias

de la profesión. Estas categorías responden a criterios contextuales, comunicativos, metodológicos, técnicos, éticos y de gestión. Se establecen las 8 categorías de clasificación siguientes:

1. CONTEXTO PROFESIONAL: económico, asociativo, legal
2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO
3. ASPECTOS COMUNICATIVOS
4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: morfología, ergonomía, física, jerarquía
5. METODOLOGÍA: procesos de diseño
6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales
7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS
8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD

A estas categorías de competencias profesionales se añade una novena donde se ubican las competencias actitudinales. La suma de esta novena categoría se debe a la detección general en los distintos planes de estudios de competencias profesionales que no lo son como tal puesto que no se pueden asumir mediante formación o práctica profesional sino que dependen de la actitud que presente el profesional ante una situación concreta.

Una vez clasificadas las competencias en categorías concretas se procede al análisis comparativo entre los diferentes planes de estudio para detectar, ahora sí, y bajo un orden lógico similitudes y diferencias y poder proponer un listado de competencias que establezca los límites de este nivel profesional.

#### 4. 2. 3. 1 Grado universitario – Estudios Superiores de Diseño<sup>263</sup>

METODOLOGÍA DE TRABAJO PARA  
COMPETENCIAS:

##### 1. Desglose de competencias

##### 2. Reorganización de competencias

3. Cruce de competencias

4. Eliminación de reiteraciones

5. Reorganización según 5 niveles legales

6. Propuesta definitiva

#### Estudios Superiores de Diseño

Los Estudios Superiores de Diseño forman parte de la educación teórico – disciplinar<sup>264</sup>. Las competencias que plantea el Real Decreto que regula el contenido básico de las Enseñanzas Artísticas Superiores<sup>265</sup> divide las competencias en competencias generales, competencias específicas de diseño gráfico<sup>266</sup> y competencias transversales. Como en el resto de estudios teórico disciplinares

<sup>263</sup> Equivalentes a efectos profesionales pero no reconocidos a efectos formativos. Ver página 181.

<sup>264</sup> Ver Subcapítulo 3. 3 Marco Docente, página 156.

<sup>265</sup> Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo.

<sup>266</sup> Los estudios Superiores en Diseño plantean la especialización de los dos últimos cursos en Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de Moda y Diseño de Producto.

se analiza el vaciado de competencias a través de la clasificación de las mismas en las 9 categorías mencionadas en el punto anterior del cual se extraen los siguientes resultados:

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO. Fuente: Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo  
Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión.



Fig. 65: Miniatura competencias profesionales Estudios Superiores en Diseño. Consultar Anexo 7. 8 Competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO: Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 6. Elaboración propia

La clasificación de competencias a través de las categorías propuestas da como resultado una tabla donde las competencias generales, específicas y transversales están clasificadas de un modo ordenado y categorizado que permitirá la posterior comparativa con los cuadros de competencias derivados de los estudios de grado universitario.

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS
<p><b>1. CONTEXTO PROFESIONAL:</b> económico, asociativo, legal                      CG - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.                      CE - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.                      CE - Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.</p> <p><b>2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO</b>                      CG - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.                      CG - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.                      CG - Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.                      CG - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.                      CG - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.                      CE - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.                      CE - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.                      CE - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.                      CT - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.                      CT - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.</p> <p><b>3. ASPECTOS COMUNICATIVOS</b>                      CG - Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.                      CG - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.                      CE - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.                      CE - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.                      CE - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.                      CE - Establecer estructuras organizativas de la información.                      CE - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.                      CE - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.                      CE - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.                      CE - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.                      CT - Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.                      CT - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.                      CT - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.</p> <p><b>4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO:</b> morfología, ergonomía, física,                      CG - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.                      CG - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.                      CG - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.                      CG - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.                      CE - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.                      CE - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.                      CE - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.</p>	<p><b>5. METODOLOGÍA:</b> procesos de diseño                      CG - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.                      CG - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.                      CG - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.                      CG - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.                      CG - Dominar la metodología de investigación.                      CT - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p> <p><b>6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD:</b> Buenas prácticas profesionales                      CG - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.                      CG - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social y como transmisor de valores culturales.                      CG - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.                      CT - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.                      CT - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.</p> <p><b>7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS</b>                      CG - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.                      CG - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.                      CG - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.                      CE - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.                      CE - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.                      CT - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p><b>8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD</b>                      CG - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.                      CT - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.                      CT - Liderar y gestionar grupos de trabajo.</p> <p><b>ACTITUDES</b>                      G - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.                      G - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.                      T - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.                      T - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.                      T - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.                      T - Realizar autoevaluación hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.                      T - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.                      T - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.</p>

Fig. 66: Miniatura competencias profesionales Estudios Superiores de diseño por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 7. Elaboración propia

A través de esta clasificación se puede concluir en que la mayor parte de las competencias a este nivel se centran en las categorías de Contexto social, cultural e histórico, Aspectos comunicacionales y Fundamentos del diseño.

### Grado universitario

A nivel Universitario son 4 los centros formativos que a través de su página web tienen de forma pública y accesible las competencias que deben cumplir sus alumnos para obtener la titulación de Grado en Diseño. Estos 4 centros formativos son la Universidad de Barcelona, la Escuela Eina (Universidad Autónoma de Barcelona), la Escuela Bau (Universidad de Vic) y Escuela Massana (Universidad Autónoma de Barcelona). Carecen de esta información de forma pública UNIBA (Universidad de Barcelona), Esdi (Universidad Ramón Llull) y Elisava (Universidad Pompeu Fabra). Se contacta con los centros para solicitar la información pero ésta no es facilitada, por este motivo no se contemplan en el análisis. Son por ello los cuatro centros nombrados en primera instancia los que se toman como referencia.

### Análisis de las competencias a nivel de GRADO UNIVERSITARIO: Universidad de Barcelona

En el marco de competencias a nivel universitario la Universidad de Barcelona presenta una singularidad que hace que su estructura difiera del resto de centros analizados. Su vinculación directa a la facultad de Bellas Artes y su tradición de docencia dentro de estos estudios hasta 2010 son posiblemente el origen de su singularidad. Entre las competencias que define la Universidad de Barcelona hay muchas que son propiamente de diseño pero hay muchas otras que van ligadas de forma muy directa a la producción, comprensión y difusión de obra artística. Con diferencia es el plan de estudios que más competencias recoge de los cuatro analizados y es posible que uno de los motivos sea este.

Para poder separar aquello que es propio de la producción artística de las competencias propias del diseño gráfico el primer paso del análisis consiste en separar las competencias artísticas de las competencias en diseño (cuadro siguiente)<sup>267</sup>, entendiéndose que un profesional del diseño gráfico no produce obras de arte sino artefactos comunicativos que dada la importancia de la función en los mismos distan mucho de ser obras de arte.

Con este primer nivel clasificatorio no se está renunciando a la transversalidad existente entre arte y diseño sino que se pretende clarificar las competencias específicas de un diseñador gráfico.

---

<sup>267</sup> Ver cuadro completo en Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – UB, página 8.

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO - UB. Fuente: Plan de estudios Grado en Diseño: [http://www.ub.edu/bellesarts/guia\\_grau\\_disseny/assignatures1.htm](http://www.ub.edu/bellesarts/guia_grau_disseny/assignatures1.htm) (10/04/2015)  
 Selección de competencias propias del diseño gráfico y la comunicación visual. Se muestran el gris aquellas que son propias de las producciones artísticas.

GRADO EN DISEÑO	
UB	
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES COMUNES</b>	
<p>Capacitat d'aprenentatge i responsabilitat (capacitat d'anàlisi, de síntesi, de visions globals i d'aplicació dels coneixements a la pràctica / capacitat de prendre decisions i d'adaptació a noves situacions). Compromís ètic (capacitat crítica i autocrítica / capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques).</p> <p>Capacitat comunicativa (capacitat de comprendre i d'expressar-se oralment i per escrit en català, castellà i una tercera llengua, amb domini del llenguatge especialitzat / capacitat de cercar, usar i integrar la informació).</p> <p>Capacitat creativa i emprenedora (capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes / capacitat de cercar i integrar nous coneixements i actituds).</p> <p>Treball en equip (capacitat de col·laborar amb els altres i de contribuir a un projecte comú / capacitat de col·laborar en equips interdisciplinaris i en equips multiculturalment).</p> <p>Sostenibilitat (capacitat de valorar l'impacte social i mediambiental d'actuacions en el seu àmbit / capacitat de manifestar visions integrades i sistèmiques).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coneixements, habilitat, destresa i facilitat en el maneig i l'ús de la fotografia, les tècniques de vídeo, animació i il·lustració.</li> <li>- Coneixements bàsics dels fonaments de gestió del disseny: economia, màrqueting i els aspectes legals del disseny (patents, copyright, propietat intel·lectual). Capacitat de manejar eines de gestió, com a gestió del cicle de vida del producte, o del control de costos, i consciència de les conseqüències econòmiques de les decisions creatives preses en un procés de disseny. Capacitat de familiaritzar-se amb els principis empresarials i deontològics.</li> <li>- Coneixements bàsics de construcció, tecnologia de materials i tècniques de producció, i de les ciències corresponents. Coneixements bàsics del desenvolupament i la fabricació de productes, els comunicats gràfics i la implementació de serveis.</li> <li>- Comprensió crítica dels discursos moderns i contemporanis de l'art.</li> <li>- Comprensió crítica de la dimensió performativa i d'incidència social de l'art.</li> <li>- Comprensió crítica de l'evolució dels valors culturals, socials, estètics i econòmics en relació amb l'art.</li> <li>- Comprensió dels discursos moderns i contemporanis de l'art i del disseny.</li> </ul>
<b>COMPETÈNCIES TRANSVERSALES DE LA TITULACIÓ</b>	
<p>Capacitat de familiaritzar-se amb el treball acadèmic, els seus models de rigor i els seus procediments habituals.</p> <p>Capacitat per formular judicis independents i articular arguments.</p> <p>Capacitat per documentar-se i gestionar la informació específica segons les matèries i les tasques concretes.</p> <p>Capacitat per seleccionar i emprar adequadament les fonts d'informació i la seva diversitat.</p> <p>Capacitat d'usar les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) en diferents contextos i des d'una perspectiva crítica, creativa i innovadora. Comprensió de la relació entre la tecnologia i altres camps del saber humà.</p> <p>Capacitat d'emprar tant el pensament convergent com divergent en els processos d'observació, investigació, especulació, visualització, actuació i intervenció sobre l'univers artificial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacitat per identificar i entendre les problemàtiques contemporànies de les arts visuals.</li> <li>- Capacitat de determinar el sistema i els mitjans de presentació adequats per a les qualitats artístiques d'una obra d'art i l'habilitat per ajustar la presentació al projecte artístic.</li> <li>- Capacitat per reconèixer les qualitats estètiques, culturals, documentals, històriques i socials dels béns culturals i de la seva evolució al llarg del temps.</li> <li>- Capacitat de desenvolupar la sensibilitat estètica i la facultat d'apreciació estètica (capacitat de crítica i avaluació estètica, capacitat per prendre decisions de caràcter estètic).</li> <li>- Capacitat de familiaritzar-se amb la història general del disseny, de l'art i de l'arquitectura, i de la seva evolució tècnica. Coneixement dels aspectes més rellevants de la teoria del disseny i domini del vocabulari tècnic de la disciplina.</li> <li>- Capacitat de crítica davant de les pràctiques, tendències i resultats de l'art i del disseny i capacitat de tenir un criteri personal fonamentat.</li> <li>- Capacitat per reconèixer la varietat de béns culturals, les seves matèries primeres i la seva combinació, i per dur a terme els processos, els procediments i les tècniques artístiques, aplicant-hi les tecnologies específiques.</li> <li>- Capacitat creativa per generar solucions originals i trobar propostes alternatives. Capacitat per adaptar-se a noves situacions, als canvis ràpids i per entreveure i interpretar els factors concrets a canvis socioeconòmics.</li> <li>- Capacitat per crear art i habilitat per concebre tècniques i estratègies en l'elaboració d'obres d'art o intervencions artístiques.</li> <li>- Capacitat per visualitzar i comunicar visualment la informació: domini de les tècniques d'exposició gràfica que serveixen perquè el públic compregui l'abast i les característiques concretes d'un projecte de disseny, habilitat per presentar de manera comprensible i atractiva els resultats del treball propi, així com elements del disseny d'informació i infografia.</li> <li>- Capacitat per familiaritzar-se amb els principis que regeixen l'ús de la tipografia, el coneixement dels caràcters, els alfabetos clàssics i les últimes versions, així com els criteris tecnològics i conceptuals que en regeixen el disseny i l'ús. Coneixement de la història de la tipografia, les arts gràfiques i del paper que ha tingut la tipografia en l'evolució del disseny gràfic i editorial al llarg de les èpoques.</li> <li>- Capacitat de familiaritzar-se amb els mètodes d'investigació rellevants en el disseny i motivació per aplicar-los i desenvolupar-los.</li> <li>- Capacitat de dissenyar per identificar els problemes que es poden resoldre mitjançant el disseny i plantejar-los com a problemes de disseny. Capacitat de proveir-se de les dades pertinents per desenvolupar el projecte. Capacitat de proposar un concepte de disseny i decidir sobre els criteris de formalització.</li> <li>- Capacitat d'eleger els materials i procediments constructius adequats en cada cas. Capacitat de controlar la coherència en la presa de decisions. Capacitat de dialogar amb els tècnics i altres professionals implicats en el procés (cadena de valor). Capacitat d'avaluar els resultats obtinguts.</li> <li>- Capacitat de dissenyar, és a dir, desenvolupar amb coherència un procés de disseny mostrant la capacitat per respondre adequadament a un conjunt de dades i requeriments, la qual cosa implica capacitat d'anàlisis i síntesis de manera formal, d'aplicar coneixements a la pràctica, de gestionar una visió de conjunt, de proposar i defensar un concepte de disseny, i de desenvolupar-lo fins que es pugui portar a la pràctica i fabricar.</li> <li>- Consciència dels valors simbòlics i del seu funcionament. Coneixement dels processos de semiòtics presents en productes, comunicats, sistemes i serveis. Capacitat de familiaritzar-se amb les disciplines que els estudien.</li> <li>- Motivació per a la recerca de la qualitat dels dissenys creats per un mateix i capacitat d'autocriticitat i rigor en el treball personal. Capacitat per mantenir-se al dia de les normatives vigents que regulen la qualitat en productes i serveis, familiaritzar-s'hi i saber aplicar-les en el projecte de disseny i en la dinàmica de despatxos i d'agències prestadores de serveis de disseny.</li> </ul>
<b>COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES DE LA TITULACIÓ</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coneixement del vocabulari, els codis i els conceptes inherents a les arts visuals i a la seva pràctica professional.</li> <li>- Coneixement dels materials, instruments, processos i mètodes d'experimentació vinculats a la creació o producció artístiques.</li> <li>- Coneixement del pensament dels artistes mitjançant les obres i els textos, i capacitat de comprendre i valorar discursos artístics en relació amb la mateixa obra.</li> <li>- Coneixement bàsic en matèria de gestió cultural relacionada amb les obres d'art i les activitats artístiques.</li> <li>- Coneixement bàsic de les metodologies d'investigació vinculades a la creació artística.</li> <li>- Coneixement dels processos multidisciplinaris aplicables a projectes artístics.</li> <li>- Coneixement de la geometria descriptiva bàsica i habilitat, facilitat i destresa en els diferents sistemes de representació utilitzats habitualment per dissenyar.</li> <li>- Coneixements bàsics de les ciències humanes i socials suficients per plantejar investigacions (*) en funció de les necessitats de cada projecte de disseny. Coneixements sobre el context sociocultural propi així com altres cultures i costums. Comprensió crítica de l'evolució dels valors culturals, socials, estètics i econòmics en relació amb l'art.</li> <li>- Coneixement del vocabulari i del corpus legal i normatiu que regula la professió de conservació i restauració i de les institucions i els organismes implicats en l'art, la cultura i el patrimoni.</li> <li>- Coneixement del pensament dels artistes mitjançant les obres i els textos, i capacitat de comprendre i valorar discursos artístics en relació amb la mateixa obra.</li> <li>- Coneixement de les modalitats de producció, de les tècniques i les tecnologies aplicades a l'art.</li> <li>- Coneixement i capacitat de maneig de totes les eines tecnològiques i metodològiques d'aplicació en el projecte de disseny: programes informàtics específics, sistemes de representació tradicional i digital, construcció de maquetes, models i prototips, així com altres tècniques i procediments específics.</li> <li>- Coneixement i capacitat d'aplicar i experimentar amb els fonaments estètics del disseny (forma o morfologia, figura, estructura, color, espai, volum, tectònica, tipografia i composició).</li> <li>- Coneixement dels factors ergonòmics i antropomètrics rellevants per al projecte de disseny i capacitat per aplicar-los. Coneixement de la fisiologia de la percepció visual i de les seves implicacions per a la comunicació visual (ergonomia gràfica). Coneixement dels fonaments d'usabilitat, accessibilitat i disseny per a tothom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coneixement del vocabulari, els codis i els conceptes inherents a les arts visuals i a la seva pràctica professional.</li> <li>- Coneixement dels materials, instruments, processos i mètodes d'experimentació vinculats a la creació o producció artístiques.</li> <li>- Coneixement del pensament dels artistes mitjançant les obres i els textos, i capacitat de comprendre i valorar discursos artístics en relació amb la mateixa obra.</li> <li>- Coneixement bàsic en matèria de gestió cultural relacionada amb les obres d'art i les activitats artístiques.</li> <li>- Coneixement bàsic de les metodologies d'investigació vinculades a la creació artística.</li> <li>- Coneixement dels processos multidisciplinaris aplicables a projectes artístics.</li> <li>- Coneixement de la geometria descriptiva bàsica i habilitat, facilitat i destresa en els diferents sistemes de representació utilitzats habitualment per dissenyar.</li> <li>- Coneixements bàsics de les ciències humanes i socials suficients per plantejar investigacions (*) en funció de les necessitats de cada projecte de disseny. Coneixements sobre el context sociocultural propi així com altres cultures i costums. Comprensió crítica de l'evolució dels valors culturals, socials, estètics i econòmics en relació amb l'art.</li> <li>- Coneixement del vocabulari i del corpus legal i normatiu que regula la professió de conservació i restauració i de les institucions i els organismes implicats en l'art, la cultura i el patrimoni.</li> <li>- Coneixement del pensament dels artistes mitjançant les obres i els textos, i capacitat de comprendre i valorar discursos artístics en relació amb la mateixa obra.</li> <li>- Coneixement de les modalitats de producció, de les tècniques i les tecnologies aplicades a l'art.</li> <li>- Coneixement i capacitat de maneig de totes les eines tecnològiques i metodològiques d'aplicació en el projecte de disseny: programes informàtics específics, sistemes de representació tradicional i digital, construcció de maquetes, models i prototips, així com altres tècniques i procediments específics.</li> <li>- Coneixement i capacitat d'aplicar i experimentar amb els fonaments estètics del disseny (forma o morfologia, figura, estructura, color, espai, volum, tectònica, tipografia i composició).</li> <li>- Coneixement dels factors ergonòmics i antropomètrics rellevants per al projecte de disseny i capacitat per aplicar-los. Coneixement de la fisiologia de la percepció visual i de les seves implicacions per a la comunicació visual (ergonomia gràfica). Coneixement dels fonaments d'usabilitat, accessibilitat i disseny per a tothom.</li> </ul>

Fig. 67: Miniatura competencies grado universitario UB. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – UB, página 8. Elaboración propia

En este cuadro se indican en gris aquellas competencias que le son propias a un artista, en negro se mantienen aquellas propias del campo del diseño gráfico y la comunicación visual. La Universidad de Barcelona divide las competencias en Competencias transversales comunes, Competencias transversales de la titulación y Competencias específicas de la titulación. El siguiente paso, una vez establecida la diferencia entre lo que pertenece al arte y lo que pertenece al diseño, es la clasificación de las competencias a través de las categorías que se plantean al inicio de este apartado.

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO. Fuente: Plan de estudios Grado en Diseño: [http://www.ub.edu/bellesarts/guia\\_grau\\_disseny/assignatures1.htm](http://www.ub.edu/bellesarts/guia_grau_disseny/assignatures1.htm) (10/04/2015)

Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión.

#### GRADO EN DISEÑO

UB

#### COMPETENCIAS TRANSVERSALES COMUNES

- Competit d'aprenentatge i responsabilitat (capacitat d'anàlisi, de síntesi, de visions globals i d'aplicació dels coneixements a la pràctica) i capacitat de prendre decisions i d'adaptació a noves situacions.
- Compromís ètic (capacitat crítica i autocrítica) i capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques.
- Capacitat comunicativa (capacitat de comprendre i d'expressar-se oralment i per escrit en català, castellà i una tercera llengua, amb domini del llenguatge especialitzat i capacitat de cercar, usar i integrar la informació).
- Capacitat creativa i emprenedora (capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes / capacitat de cercar i integrar nous coneixements i actituds).
- Treball en equip (capacitat de col·laborar amb els altres) i de contribuir a un projecte comú / capacitat de col·laborar en equips interdisciplinaris i en equips multiculturalment.
- Sostenibilitat (capacitat de valorar l'impacte social i mediambiental d'actuacions en el seu àmbit / capacitat de manifestar visions integrades i sistèmiques).

#### COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA TITULACIÓN

- Capacitat per familiaritzar-se amb el treball acadèmic, els seus mètodes de rigor i els seus procediments bàsics.
- Capacitat per formular judicis independents i articular arguments.
- Capacitat per documentar-se i gestionar la informació específica segons les matèries i les tasques concretes.
- Capacitat per seleccionar i emprar adequadament les fonts d'informació i la seva diversitat.
- Capacitat d'usar les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) en diferents contextos i des d'una perspectiva crítica, creativa i innovadora. Comprensió de la relació entre la tecnologia i altres camps del saber humà.
- Capacitat d'emprar tant el pensament convergent com divergent en els processos d'observació, investigació, especulació, visualització, actuació i intervenció sobre l'univers artificial.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA TITULACIÓN

- Coneixement del vocabulari, els costums i els conceptes inherents a les arts visuals i a la seva pràctica professional.
- Coneixement dels materials, instruments, processos i mètodes d'experimentació vinculats a la creació o producció artística.
- Coneixement del pensament dels artistes mitjançant les obres i els textos, i capacitat de comprendre i valorar discursos artístics en relació amb la matèria obra.
- Coneixement bàsic en matèria de gestió cultural relacionada amb les obres d'art i les activitats artístiques.
- Coneixement dels processos metodològics i metodològics vinculats a la creació artística.
- Coneixement dels processos metodològics i metodològics aplicats a projectes artístics.
- Coneixement de la geometria descriptiva bàsica i habilitat, facilitat i destresa en els diferents sistemes de representació utilitzats habitualment per dissenyar.
- Coneixements bàsics de les ciències humanes i socials suficients per plantejar investigacions i en funció de les necessitats de cada projecte de disseny. Coneixements sobre el context sociocultural propi així com altres cultures i costums. Comprensió crítica de l'evolució dels valors culturals, socials, estètics i econòmics en relació amb l'art.
- El casp legal i normatiu que regula la producció de conservació i restauració i de les institucions i els organismes implicats en l'art, la cultura i el patrimoni.
- Coneixement del pensament dels artistes mitjançant les obres i els textos, i capacitat de comprendre i valorar discursos artístics en relació amb la matèria obra.
- Coneixement i capacitat de maneig de totes les eines tecnològiques i metodològiques d'aplicació en el projecte de disseny: programes informàtics específics, sistemes de representació tradicional i digital, construcció de maquetes, models i prototips, així com altres tècniques i procediments específics.
- Coneixement i capacitat d'aplicar i experimentar amb els fonaments estètics del disseny (forma o morfologia, figura, estructura, color, espai, volum, tècnica, tipografia i composició).
- Coneixement dels factors ergonòmics i antropomètrics rellevants per al projecte de disseny i capacitat per aplicar-los. Coneixement de la fisiologia de la percepció visual i de les seves implicacions per a la comunicació visual (ergonomia gràfica). Coneixement dels fonaments d'usabilitat, accessibilitat i disseny per a tothom.

- Coneixements, habilitat, destresa i facilitat en el maneig i l'ús de la fotografia, les tècniques de vídeo, animació i il·lustració.
- Coneixements bàsics dels fonaments de gestió del disseny: economia, marketing i els aspectes legals del disseny (patrons, copyright, propietat intel·lectual). Capacitat de manejar eines de gestió, com a gestió del cicle de vida del producte, o del control de costos, i consciència de les conseqüències econòmiques de les decisions creatives preses en un procés de disseny. Capacitat de familiaritzar-se amb els principis emprenedors i deontològics.
- Coneixements bàsics de construcció, tecnologia de materials i tècniques de producció, i de les ciències conegudes. Coneixements bàsics del desenvolupament i la fabricació de productes, els comunicats gràfics i la implementació de serveis.
- Comprensió crítica dels discursos moderns i contemporanis de l'art.
- Comprensió crítica de la dimensió performàtica i d'incidència social de l'art.
- Comprensió crítica de l'evolució dels valors culturals, socials, estètics i econòmics en relació amb l'art.
- Comprensió dels discursos moderns i contemporanis de l'art i del disseny.
- Capacitat per identificar i entendre les problemàtiques contemporànies de les arts visuals.
- Capacitat de determinar el sistema i els mitjans de presentació adequats per a les qualitats artístiques d'una obra d'art i habilitat per aquests la presentació al projecte artístic.
- Capacitat per reconèixer les qualitats estètiques, culturals, documentals, històriques i socials dels béns culturals i de la seva evolució al llarg del temps.
- Capacitat de desenvolupar la sensibilitat estètica i la facultat d'apreciació estètica (capacitat de crítica i avaluació estètica, capacitat per prendre decisions de caràcter estètic).
- Capacitat de familiaritzar-se amb la història general del disseny, de l'art i de l'arquitectura, i de la seva evolució tècnica. Coneixement dels aspectes més rellevants de la teoria del disseny i domini del vocabulari tècnic de la disciplina.
- Capacitat de crítica davant de les pràctiques, tendències i resultats de l'art i del disseny i capacitat de tenir un criteri personal fonamentat.
- Capacitat per reconèixer la varietat de béns culturals, les seves matèries primeres i la seva combinació, i per dur a terme els processos, els procediments i les tècniques artístiques aplicant-los les tecnologies específiques.
- Capacitat creativa per generar solucions originals i trobar propostes alternatives. Capacitat per adaptar-se a noves situacions, als canvis ràpids i per entreveure i interpretar i interpretar els factors concrets a canvis socioeconòmics.
- Capacitat per crear art i habilitat per concebre tècniques i estratègies en l'elaboració d'obres d'art o de disseny comunicatiu.
- Capacitat per visualitzar i comunicar visualment la informació; domini de les tècniques d'exposició gràfica que serveixen perquè el públic compregui l'abast i les característiques concretes d'un projecte de disseny; habilitat per presentar de manera comprensible i atractiva els resultats del treball propi, així com elements del disseny d'informació i infografia.
- Capacitat per familiaritzar-se amb els principis que regelen l'ús de la tipografia, el coneixement dels caràcters, els al·lindats clàssics i les lletres versades, així com els criteris tecnològics i conceptuals que en regelen el disseny i l'ús. Coneixement de la història de la tipografia, les arts gràfiques i del paper que ha tingut la tipografia en l'evolució del disseny gràfic i editorial al llarg de les èpoques.
- Capacitat de familiaritzar-se amb els mètodes d'investigació rellevants en disseny i motivació per aplicar-los («desemulgar-los»).
- Capacitat de dissenyar per identificar els problemes que es poden resoldre mitjançant el disseny i plantejar-los com a problemes de disseny. Capacitat de preveure de les dades pertinenents per desenvolupar el projecte. Capacitat de proposar un concepte de disseny i decidir sobre els criteris de formalització.
- Capacitat d'eleger els materials i procediments constructius adequats en cada cas. Capacitat de controlar la coherència en la presa de decisions. Capacitat de dialogar amb els tècnics i altres professionals implicats en el procés (coders de valor). Capacitat d'usar els resultats obtinguts.
- Capacitat de dissenyar, és a dir, desenvolupar amb coherència un procés de disseny mostrant la capacitat per respondre adequadament a un conjunt de dades i requeriments, la qual cosa implica capacitat d'anàlitzar dades i sintetitzar de manera formal, d'aplicar coneixements a la pràctica, de gestionar una visió de conjunt, de proposar i defensar un concepte de disseny, i de desenvolupar-lo fins que es pugui portar a la pràctica i fabricar.
- Consciència dels valors simbòlics i del seu funcionament. Coneixement dels processos de anàlisi presents en productes, comunicats, sistemes i serveis. Capacitat de familiaritzar-se amb les disciplines que els estudien.
- Motivació per a la recerca de la qualitat dels dissenys creats per un mateix i capacitat d'autogènia i rigor en el treball personal. Capacitat per mantenir-se al dia de les normatives vigents que regulen la qualitat en productes i serveis, familiaritzar-se i saber aplicar-les en el projecte de disseny i en la dinàmica de despatxos i d'agències prestadores de serveis de disseny.

#### COMPETENCIAS

- 1. CONTEXTO PROFESIONAL: económico, asociativo, legal
- 2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO
- 3. ASPECTOS COMUNICATIVOS
- 4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: morfología, ergonomía, física
- 5. METODOLOGÍA: procesos de diseño
- 6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales
- 7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS
- 8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIDAD
- ACTITUDES

Fig. 68: Miniatura competencias grado universitario UB. Clasificación por categorías. Ver Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – UB. Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 9. Elaboración propia

La clasificación de las competencias a través de las categorías propuestas da como resultado una tabla donde las competencias transversales comunes, de la titulación y específicas están clasificadas de un modo ordenado y categorizado que permitirá la posterior comparativa con los cuadros de competencias derivados de los análisis del resto de centros formativos de grado universitario y del cuadro derivado de los Estudios Superiores en Diseño<sup>268</sup>.

268 Ver Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: COMPARATIVA COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO, página 17.

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD DE BARCELONA DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS
<p><b>1. CONTEXTO PROFESIONAL:</b> económico, associatiu, legal                      CE - Coneixements bàsics dels fonaments de gestió del disseny: economia, màrqueting i els aspectes legals del disseny (patents, copyright, propietat intel·lectual). Capacitat de manejar eines de gestió, com a gestió del cicle de vida del producte, o del control de costos, i consciència de les conseqüències econòmiques de les decisions creatives preses en un procés de disseny. Capacitat de familiaritzar-se amb els principis empresarials i deontològics.</p> <p><b>2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRIC</b>                      CE - Coneixements bàsics de les ciències humanes i socials suficients per plantejar investigacions (*) en funció de les necessitats de cada projecte de disseny. Coneixements sobre el context sociocultural propi així com altres cultures i costums. Comprensió crítica de l'evolució dels valors culturals, socials, estètics i econòmics en relació amb l'art.                      CE - Comprensió dels discursos moderns i contemporanis de l'art i del disseny.                      CE - Capacitat per reconèixer les qualitats estètiques, culturals, documentals, històriques i socials dels béns culturals i de la seva evolució al llarg del temps.                      CE - Capacitat de familiaritzar-se amb la història general del disseny, de l'art i de l'arquitectura, i de la seva evolució tècnica. Coneixement dels aspectes més rellevants de la teoria del disseny i domini del vocabulari tècnic de la disciplina.                      CE - Capacitat de crítica davant de les pràctiques, tendències i resultats de l'art i del disseny i capacitat de tenir un criteri personal fonamentat.                      CE - Capacitat per reconèixer la varietat de béns culturals, les seves matèries primeres i la seva combinació, i per dur a terme els processos, els procediments i les tècniques artístiques, aplicant-hi les tecnologies específiques.</p> <p><b>3. ASPECTOS COMUNICATIVOS</b>                      CTC - Capacitat comunicativa (capacitat de comprendre i d'expressar-se oralment i per escrit en català, castellà i una tercera llengua, amb domini del llenguatge especialitzat / capacitat de cercar, usar i integrar la informació).                      CTT - Capacitat per formular judicis independents i articular arguments.                      CE - Capacitat per visualitzar i comunicar visualment la informació: domini de les tècniques d'exposició gràfica que serveixen perquè el públic compregui l'abast i les característiques concretes d'un projecte de disseny, habilitat per presentar de manera comprensible i atractiva els resultats del treball propi, així com elements del disseny d'informació i infografia.</p> <p><b>4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO:</b> morfologia, ergonomia, física.                      CE - Coneixement de la geometria descriptiva bàsica i habilitat, facilitat i destresa en els diferents sistemes de representació utilitzats habitualment per dissenyar.                      CE - Coneixement i capacitat d'aplicar i experimentar amb els fonaments estètics del disseny (forma o morfologia, figura, estructura, color, espai, volum, tectònica, tipografia i composició).                      CE - Coneixement dels factors ergonòmics i antropomètrics rellevants per al projecte de disseny i capacitat per aplicar-los. Coneixement de la fisiologia de la percepció visual i de les seves implicacions per a la comunicació visual (ergonomia gràfica). Coneixement dels fonaments d'usabilitat, accessibilitat i disseny per a tothom.                      CE - Capacitat de desenvolupar la sensibilitat estètica i la facultat d'apreciació estètica (capacitat de crítica i avaluació estètica, capacitat per prendre decisions de caràcter estètic).                      CE - Capacitat per familiaritzar-se amb els principis que regeixen l'ús de la tipografia, el coneixement dels caràcters, els alfabetes clàssics i les últimes versions, així com els criteris tecnològics i conceptuals que en regeixen el disseny i l'ús. Coneixement de la història de la tipografia, les arts gràfiques i del paper que ha tingut la tipografia en l'evolució del disseny gràfic i editorial al llarg de les èpoques.                      CE - Consciència dels valors simbòlics i del seu funcionament. Coneixement dels processos de semiosi presents en productes, comunicats, sistemes i serveis. Capacitat de familiaritzar-se amb les disciplines que els estudien.</p>	<p><b>5. METODOLOGÍA:</b> procesos de diseño                      CTC - Capacitat creativa i emprenedora (capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes / capacitat de cercar i integrar nous coneixements i actituds).                      CTT - Capacitat per documentar-se i gestionar la informació específica segons les matèries i les tasques concretes.                      CTT - Capacitat per seleccionar i emprar adequadament les fonts d'informació i la seva diversitat.                      CTT - Capacitat d'emprar tant el pensament convergent com divergent en els processos d'observació, investigació, especulació, visualització, actuació i intervenció sobre l'univers artificial.                      CE - Capacitat de familiaritzar-se amb els mètodes d'investigació rellevants en disseny i motivació per aplicar-los i desenvolupar-los(*).                      CE - Capacitat de dissenyar per identificar els problemes que es poden resoldre mitjançant el disseny i plantejar-los com a problemes de disseny. Capacitat de proveir-se de les dades pertinents per desenvolupar el projecte. Capacitat de proposar un concepte de disseny i decidir sobre els criteris de formalització.                      CE - Capacitat d'eleger els materials i procediments constructius adequats en cada cas. Capacitat de controlar la coherència en la presa de decisions. Capacitat de dialogar amb els tècnics i altres professionals implicats en el procés (cadena de valor). Capacitat d'avaluar els resultats obtinguts.                      CE - Capacitat de dissenyar, és a dir, desenvolupar amb coherència un procés de disseny mostrant la capacitat per respondre adequadament a un conjunt de dades i requeriments, la qual cosa implica capacitat d'analitzar dades i sintetitzar de manera formal, d'aplicar coneixements a la pràctica, de gestionar una visió de conjunt, de proposar i defensar un concepte de disseny, i de desenvolupar-lo fins que es pugui portar a la pràctica i fabricar.</p> <p><b>6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD:</b> Buenas prácticas profesionales                      CTC - Compromís ètic (capacitat crítica i autocrítica / capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques).                      CTC - Sostenibilitat (capacitat de valorar l'impacte social i mediambiental d'actuacions en el seu àmbit / capacitat de manifestar visions integrades i sistèmiques).</p> <p><b>7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS</b>                      CTT - Capacitat d'usar les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) en diferents contextos i des dels camps del saber humà.                      CE - Coneixement i capacitat de maneig de totes les eines tecnològiques i metodològiques d'aplicació en el projecte de disseny: programes informàtics específics, sistemes de representació tradicional i digital, construcció de maquetes, models i prototips, així com altres tècniques i procediments específics.                      CE - Coneixements, habilitat, destresa i facilitat en el maneig i l'ús de la fotografia, les tècniques de vídeo, animació i il·lustració.                      CE - Coneixements bàsics de construcció, tecnologia de materials i tècniques de producció, i de les ciències corresponents. Coneixements bàsics del desenvolupament i la fabricació de productes, els comunicats gràfics i la implementació de serveis.                      CE - Capacitat per reconèixer la varietat de béns culturals, les seves matèries primeres i la seva combinació, i per dur a terme els processos, els procediments i les tècniques artístiques, aplicant-hi les tecnologies específiques.                      CE - Capacitat d'eleger els materials i procediments constructius adequats en cada cas. Capacitat de controlar la coherència en la presa de decisions. Capacitat de dialogar amb els tècnics i altres professionals implicats en el procés (cadena de valor). Capacitat d'avaluar els resultats obtinguts.</p> <p><b>8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD</b>                      CTC - Treball en equip (capacitat de col·laborar amb els altres i de contribuir a un projecte comú / capacitat de col·laborar en equips interdisciplinaris i en equips multiculturals).</p> <p><b>ACTITUDES</b>                      TC - Capacitat d'aprenentatge i responsabilitat (capacitat d'anàlisi, de síntesi, de visions globals i d'aplicació dels coneixements a la pràctica / capacitat de prendre decisions i d'adaptació a noves situacions).                      E - Capacitat creativa per generar solucions originals i trobar propostes alternatives. Capacitat per adaptar-se a noves situacions, als canvis ràpids i per entreveure i interpretar els factors conduents a canvis socioeconòmics.                      E - Motivació per a la recerca de la qualitat dels dissenys creats per un mateix i capacitat d'autoregular i rigor en el treball personal. Capacitat per mantenir-se al dia de les normatives vigents que regulen la qualitat en productes i serveis, familiaritzar-s'hi i saber aplicar-les en el projecte de disseny i en la dinàmica de despatxos i d'agències prestadores de serveis de disseny.</p>

Fig. 69: Miniatura competencias grado universitario UB. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD DE BARCELONA DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 10. Elaboración propia

Para seguir manteniendo la división estructural planteada por la Universidad se añade delante de cada competencia CE para competencias específicas, CTC, para competencia trasversal común y CTT para competencia transversal de la titulación.

A través de esta clasificación se puede concluir en que la mayor parte de las competencias a este nivel se centran en las categorías de Contexto social, cultural e histórico, Fundamentos del diseño, Metodología y Técnicas, tecnología, materiales e instrumentos.

**Análisis de las competencias a nivel de GRADO UNIVERSITARIO: Eina**

La escuela Eina divide las competencias profesionales que deben adquirir sus alumnos en Competencias transversales y Competencias específicas. Puesto que no presenta ninguna singularidad especial que haga necesaria la aplicación de algún tipo de variación metodológica se dividen las competencias según las categorías planteadas al inicio del apartado dando como resultado el siguiente cuadro:

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO EINA. Fuente: Plan de estudios Grado en Diseño: <http://www.eina.cat/ca/grau-de-disseny/assignatures/10/04/2015>  
 Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión.



Fig. 70: Miniatura competencias grado universitario Eina. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – EINA. Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 11. Elaboración propia

Esta clasificación inicial da lugar a la distribución de las competencias por categorías como muestra el cuadro siguiente:

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE EINA DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS

<p><b>COMPETENCIAS</b></p> <p><b>1. CONTEXTO PROFESIONAL:</b> económico, asociativo, legal                  CT11 Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.                  CE11 Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.                  CE12 Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.                  CE13 Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.                  CE14 Formular y estructurar un plan de negocio orientado al desarrollo de productos o de empresas y evaluar su viabilidad.                  CE15 Demostrar que se dispone de conocimientos sobre el marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, registro de patentes, marcas, derechos de autor, etc.</p> <p><b>2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO</b>                  CT11 Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.                  CT14 Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.                  CT15 Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.                  CE1 Análisis los objetos, comunicaciones y espacios habituales para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.                  CE16 Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.</p> <p><b>3. ASPECTOS COMUNICATIVOS</b>                  CT1 Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.                  CT2 Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.                  CT17 Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.                  CE17 Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.</p> <p><b>4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO:</b> morfología, ergonomía, física,                  CT19 Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.                  CE6 Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.                  CE5 Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.                  CE6 Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.                  CE8 Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.                  CE10 Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.                  CE20 Demostrar que es capaz de aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.</p> <p><b>5. METODOLOGÍA:</b> procesos de diseño                  CT3 Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.                  CT20 Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.                  CE2 Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.                  CE19 Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.</p> <p><b>6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD:</b> Buenas prácticas profesionales                  CT13 Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.                  CT16 Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.</p>	<p><b>COMPETENCIAS</b></p> <p><b>7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS</b>                  CT5 Dominar el medio informático y las tecnologías digitales                  CE3 Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión multimedia, de técnicas de representación y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.                  CE4 Utilizar las técnicas básicas de expresión digital (programación, interacción y recursos multimedia) para desarrollar proyectos de diseño.                  CE7 Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyas calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.                  CE7 Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyas calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.                  CE9 Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.                  CE22 Dominar los lenguajes multimedia para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.</p> <p><b>8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD</b>                  CT6 Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.                  CT7 Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.</p> <p><b>ACTITUDES</b>                  CT4 Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.                  CT8 Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.                  CT9 Capacidad resolutoria y de toma de decisiones CT12. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.                  CT10 Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.                  CT12 Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.                  CT18 Capacidad de autogestionar el desarrollo de un itinerario profesional.                  CE18 Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.                  CE 21 Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.</p>
--	--

Fig. 71: Miniatura competencias grado universitario EINA. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE EINA DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 12. Elaboración propia

A partir del cuadro anterior, donde podemos ver las competencias que establece la Escuela Eina clasificadas según las categorías establecidas para el análisis, podemos concluir que la mayoría de las competencias definidas por este centro se ubican en las categorías de Contexto profesional, Fundamentos del diseño y Técnicas, tecnologías, materiales e instrumentos. También cabe destacar la importancia de las actitudes.

**Análisis de las competencias a nivel de GRADO UNIVERSITARIO: Bau**

La Escuela Bau, adscrita a la Universidad de Vic únicamente plantea un nivel de competencias al que llama Competencias específicas. Estas competencias específicas se pueden ver clasificadas según las categorías de análisis en el siguiente cuadro:

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO BAU.  
Fuente: Plan de estudios Grado en Diseño: <http://www.baued.es/es/estudios/grado-en-diseño>  
Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión.

## GRADO EN DISEÑO

## BAU

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE1. Analizar críticamente y evaluar las implicaciones y las consecuencias de las propuestas planteadas en los proyectos de diseño, tanto los propios como los ajenos, para adecuarlos a los contextos social, económico, político y cultural tratados.
- CE2. Integrar los conocimientos y los planteamientos de referentes culturales, artísticos e históricos específicos del diseño en el ejercicio de la práctica de los proyectos de diseño de manera creativa e innovadora.
- CE3. Realizar procesos de experimentación, de conceptualización y de comprobación que permitan llevar a cabo, con capacidad propositiva y resolutoria, propuestas proyectuales de diseño que generen soluciones a problemáticas reales o posibles, teniendo en cuenta la integración de planteamientos culturales, artísticos e instrumentales.
- CE4. Aplicar las metodologías de investigación adecuadas y variadas, según el objeto de estudio, tanto en la gestión del conocimiento como en la experimentación y la producción formal, que respondan a inquietudes académicas y profesionales.
- CE5. Dominar los lenguajes expresivos, las técnicas de representación gráfica, las herramientas de representación digital y la producción formal y manual específicos de los diferentes ámbitos del diseño para poder aplicarlos de forma coherente a los procesos de experimentación, de desarrollo, de realización y de presentación de los proyectos profesionales.
- CE6. Actuar en el marco de las normativas y disposiciones legales sobre la propiedad intelectual, entendiéndolo el funcionamiento económico y empresarial del campo del diseño, la cultura, la industria y la tecnología.
- CE7. Considerar las propiedades y el comportamiento de los materiales propios de los diferentes ámbitos de los diseños a fin de poderlos emplear en el marco profesional en las producciones propias con sensibilidad estética y responsabilidad social y medioambiental.
- CE8. Dominar el uso de los códigos de comunicación estéticos y simbólicos, así como el lenguaje específico del diseño para adecuar la intención comunicativa del proyecto propuesto a la percepción real del usuario.
- CE9. Resolver proyectos de diseño que aporten soluciones alternativas y propongan mejoras atendiendo a condicionantes de funcionalidad y de viabilidad, que permitan responder con antelación a dificultades o situaciones de cambio, con una producción formal de nivel profesional.
- CE10. Contribuir de forma efectiva en estructuras de cooperación y colaboración para desarrollar propuestas de actuación con capacidad de adaptación a diferentes formas de trabajo de equipos creativos.
- CE11. Planificar y organizar eficientemente los procesos de trabajo, propios o de equipo, de un proyecto de diseño, estructurando y priorizando las fases, las tareas y las responsabilidades, y la posterior evaluación de los resultados obtenidos según los retos planteados.

## COMPETENCIAS

- 1. CONTEXTO PROFESIONAL: económico, asociativo, legal
- 2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO
- 3. ASPECTOS COMUNICATIVOS
- 4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: morfología, ergonomía, física,
- 5. METODOLOGÍA: procesos de diseño
- 6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales
- 7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS
- 8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD
- ACTITUDES

Fig. 72: Miniatura competencias grado universitario Bau. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – BAU. Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 13. Elaboración propia

A partir de esta clasificación como en el resto de los casos se procede a la creación de un cuadro analítico donde las competencias quedan clasificadas y con ello ordenadas y categorizadas.

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE BAU DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS

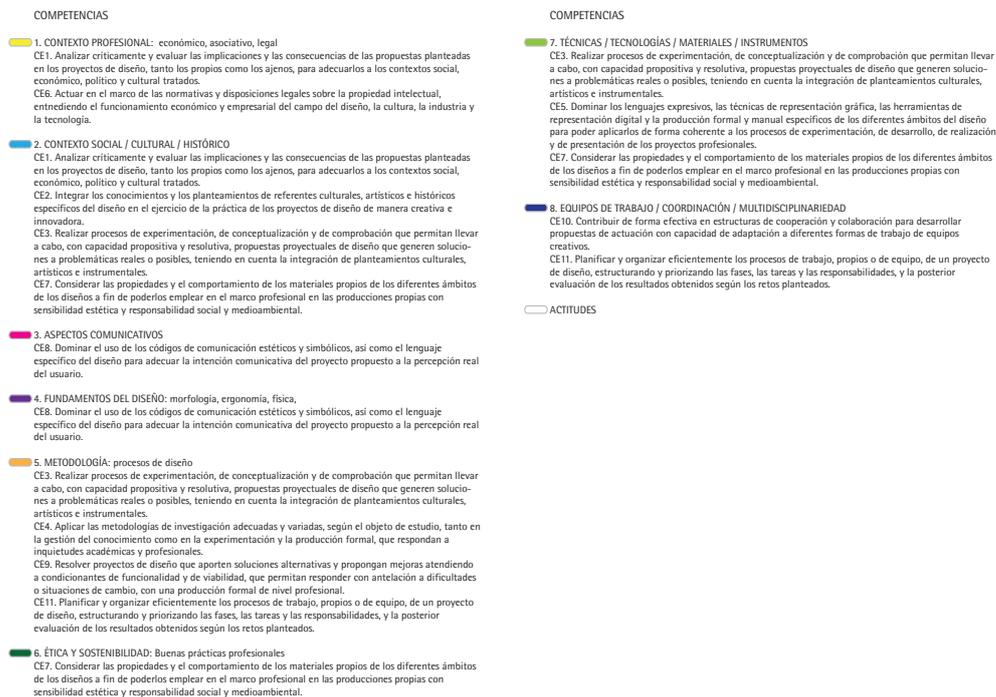


Fig. 73: Miniatura competencias grado universitario BAU. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE BAU DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 14. Elaboración propia

En el caso de Bau, con muchas menos competencias que el resto de escuelas, la mayoría de ellas se centran en las categorías de Contexto social, cultural e histórico, Metodología y Técnicas, tecnologías, materiales e instrumentos.

**Análisis de las competencias a nivel de GRADO UNIVERSITARIO: Massana**

La escuela Massana adscrita a la Universidad Autónoma de Barcelona ofrece una singularidad respecto a sus homólogas, el título que ofrece no es un Grado en diseño sino un Grado en Arte y Diseño. Esta escuela divide las competencias que deben asumir sus alumnos en Competencias Generales, Competencias Transversales y Competencias Específicas. Se detecta a simple vista que el número de competencias es bastante superior (48) al que ofrecen Eina (42) o Bau (11), no llegando por el contrario, al número que plantea la Universidad de Barcelona (52). Esto puede ser debido a la titulación en sí, que incorpora el factor artístico al propio del diseño.

Como en los anteriores casos se clasifican categóricamente las competencias dando lugar a los dos cuadros siguientes:

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO MASSANA. Fuente: Plan de estudios Grado en Diseño: <http://www.escolamassana.es/ca/page.asp?id=146>, Guia del estudiante de Grado (10/04/2015)

Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión.

GRADO EN ARTE Y DISEÑO	
MASSANA	
<p><b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> T01. Desenvolupar l'autonomia i la iniciativa personal com a font de l'autoaprenentatge.</li> <li><input type="checkbox"/> T02. Reconèixer les limitacions pròpies i de la disciplina en els diferents àmbits de la pràctica professional.</li> <li><input type="checkbox"/> T03. Identificar i conèixer la vigència social, econòmica i cultural de la professió per a desenvolupar alternatives professionals fonamentades en la formació adquirida.</li> <li><input type="checkbox"/> T04. Desenvolupar els coneixements i les habilitats necessàries per a participar en treballs en equip i/o multidisciplinari, enriquint el treball d'un projecte comú a través de la interacció amb els altres i valorant les seves aportacions i els seus punts de vista.</li> <li><input type="checkbox"/> T05. Mostrar valors socials oberts, respectuosos, solidaris, participatius i responsables en front de la pluralitat d'opinions, mantenint un espert independent i crític.</li> <li><input type="checkbox"/> T06. Comunicar de manera eficaç. Expressar-se de forma adient i efectiva tenint en compte el destinatari, el mitjà i les diferents situacions formals.</li> <li><input type="checkbox"/> T07. Utilitzar de forma responsable els sistemes de comunicació i informació d'Internet.</li> <li><input type="checkbox"/> T08. Ser responsables dels propis posicionaments ètics i morals considerant, valorant i respectant els dels demés.</li> <li><input type="checkbox"/> T09. Adaptar, interpretar i valorar les realitats canviants.</li> <li><input type="checkbox"/> T10. Desenvolupar una metodologia de treball pròpia que serveixi per enfrontar-se al major nombre de situacions possibles i que mostri el coneixement dels mecanismes d'accés a la documentació i a la informació.</li> <li><input type="checkbox"/> T11. Gestionar eficientment el temps i els recursos.</li> <li><input type="checkbox"/> T12. Mantenir una actitud favorable cap a l'actualització permanent a través de l'avaluació crítica de la documentació, valorant la seva procedència, situant-la en un marc epistemològic i contrastant les seves aportacions en relació al coneixement disciplinari disponible.</li> <li><input type="checkbox"/> T13. Utilitzar les diferents tecnologies de la informació i la comunicació per a una correcta expressió i formalització d'allò que es volga transmetre.</li> <li><input type="checkbox"/> T14. Respectar la paternitat de les obres i no apropiari-se del treball dels demés.</li> </ul> <p><b>COMPETENCIAS GENERALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> G1. Desenvolupar un pensament i un raonament crític i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en les llengües pròpies com en una tercera llengua.</li> <li><input type="checkbox"/> G2. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.</li> <li><input type="checkbox"/> G3. Respectar la diversitat i pluralitat d'idees, persones i situacions.</li> <li><input type="checkbox"/> G4. Generar propòsits innovadors i competitives en la investigació i en l'activitat professional.</li> </ul>	<p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> E01. Demostrar que coneix, compen i relaciona el pensament científic clàssic que estableix hipòtesis, les comprova i emuncia teories coherents amb les experiències i amb altres tipus de coneixement formal i no formal.</li> <li><input type="checkbox"/> E02. Demostrar que coneix, compen i relaciona els conceptes i les informacions entre les diferents àrees artístiques, científiques i socials.</li> <li><input type="checkbox"/> E03. Demostrar que coneix, compen i relaciona les teories necessàries per a les aplicacions tècniques i tecnològiques pròpies de les arts visuals, el disseny i els oficis artístics.</li> <li><input type="checkbox"/> E04. Demostrar que coneix i compleix l'experiència racional i intuïtiva del coneixement de les propietats dels materials i del procés de transformació dels mateixos.</li> <li><input type="checkbox"/> E05. Demostrar que coneix, compen i relaciona els llenguatges científics i no científics per a fer previsions i càlculs en els processos de transformació dels materials.</li> <li><input type="checkbox"/> E06. Demostrar que coneix els recursos tècnics adients per a interpretar, comprendre i decanture les diferents activitats professionals pròpies de les arts visuals, el disseny i els oficis artístics.</li> <li><input type="checkbox"/> E07. Demostrar que coneix, compen i interpreta la història de l'art, de l'arquitectura i el disseny i la seva contextualització social, econòmica i cultural.</li> <li><input type="checkbox"/> E08. Demostrar que coneix i interpreta els referents tècnics establerts a partir de l'experiència, la interpretació, la reflexió i la comprensió. Conèixer, comprendre i interpretar els referents tècnics establerts, tant des dels àmbits de les arts com des del disseny.</li> <li><input type="checkbox"/> E09. Identificar la incidència de l'activitat professional en el context social, econòmic, ecològic i cultural actual de forma responsable en els diferents àmbits relacionats.</li> <li><input type="checkbox"/> E10. Utilitzar l'observació i la imaginació per aplicar-les tant en el sentit de crear nous fòrmes com en el d'interpretar les existents.</li> <li><input type="checkbox"/> E11. Aplicar els coneixements adquirits per formalitzar un pensament i/o un sentiment a partir de la percepció, l'expressió, el llenguatge, el context cultural i/o els valors estètics.</li> <li><input type="checkbox"/> E12. Aplicar els coneixements assolits per establir el diàleg entre la teoria i la pràctica que fa possible el procés de formalització i de conceptualització.</li> <li><input type="checkbox"/> E13. Proposar noves solucions específiques en el camp de la imatge de l'objecte i de respai, aplicant estratègies tant morfològiques com conceptuals, semiològiques i retròriques.</li> <li><input type="checkbox"/> E14. Explorar i experimentar en la recerca de recursos propis per a aplicar-los al desenvolupament d'un llenguatge i una poètica personal.</li> <li><input type="checkbox"/> E15. Aplicar les tècniques, els procediments, els instruments, les eines i els materials propis de les arts visuals, el disseny i els oficis artístics en la resolució de problemes.</li> <li><input type="checkbox"/> E16. Generar i aplicar models d'interpretació de l'activitat artística i del disseny a nivell local i internacional.</li> <li><input type="checkbox"/> E17. Produir obres que puguin generar un plaer estètic.</li> <li><input type="checkbox"/> E18. Comprendre i ser sensible en relació als diversos paràmetres històrics i culturals de la idea de bellesa.</li> <li><input type="checkbox"/> E19. Diferenciar els valors estètics d'altres valors reconeguts socialment.</li> <li><input type="checkbox"/> E20. Manifestar i acceptar una actitud crítica en els treballs personals i col·lectius mostrant capacitat negociadora per assolir-los.</li> <li><input type="checkbox"/> E21. Entendre la transposició com a motor de la creativitat de forma responsable.</li> <li><input type="checkbox"/> E22. Valorar el rol dinàmic de la cultura, la ciència, l'economia i la ecologia en relació als valors morals de la societat.</li> <li><input type="checkbox"/> E23. Mostrar sensibilitat i respecte en la formulació de judicis estètics de caràcter personal, tant per a la producció pròpia, com per a la valoració de l'obra dels demés.</li> <li><input type="checkbox"/> E24. Valorar, constatar i prendre decisions sobre l'elecció dels mètodes, els instruments i els materials apropiats en cada situació i context.</li> <li><input type="checkbox"/> E25. Organitzar de manera apropiada i sòlida, circumstància l'ús dels medis d'expressió gràfica i dels sistemes de representació bidimensional i tridimensional amb eficàcia i fluïdesa, tenint en compte el destinatari, el medi i les diferents situacions formals.</li> <li><input type="checkbox"/> E26. Treballar missatges en el camp de l'expressió plàstica i el llenguatge visual amb control d'allò que es denotava i connota, amb eficàcia expressiva.</li> <li><input type="checkbox"/> E27. Treballar en l'àmbit de la comunicació intrapersonal o autocomunicació per a reconèixer i/o potenciar la projecció d'un mateix com a missatge implícit en la pròpia producció.</li> <li><input type="checkbox"/> E28. Difondre el coneixement derivat dels resultats de la investigació i de les obres generades, tenint en compte les repercussions socials i personals que es puguin derivar.</li> <li><input type="checkbox"/> E29. Generar i manipular models de la realitat per simular-la i/o establir i/o comprovar hipòtesis en l'estudi de la realitat.</li> <li><input type="checkbox"/> E30. Desenvolupar i aplicar les capacitats creativa, intuïtiva i sensible.</li> </ul>
	<p><b>COMPETENCIAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 1. CONTEXTO PROFESIONAL: económico, asociativo, legal</li> <li><input type="checkbox"/> 2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO</li> <li><input type="checkbox"/> 3. ASPECTOS COMUNICATIVOS</li> <li><input type="checkbox"/> 4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: morfológico, ergonomía, física,</li> <li><input type="checkbox"/> 5. METODOLÓGIA: procesos de diseño</li> <li><input type="checkbox"/> 6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales</li> <li><input type="checkbox"/> 7. TÉCNICAS Y TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS</li> <li><input type="checkbox"/> 8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD</li> <li><input type="checkbox"/> ACTITUDES</li> </ul>

Fig. 74: Miniatura competencias grado universitario MASSANA. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL UNIVERSITARIO – MASSANA. Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión, página 15. Elaboración propia

ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE MASSANA DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS

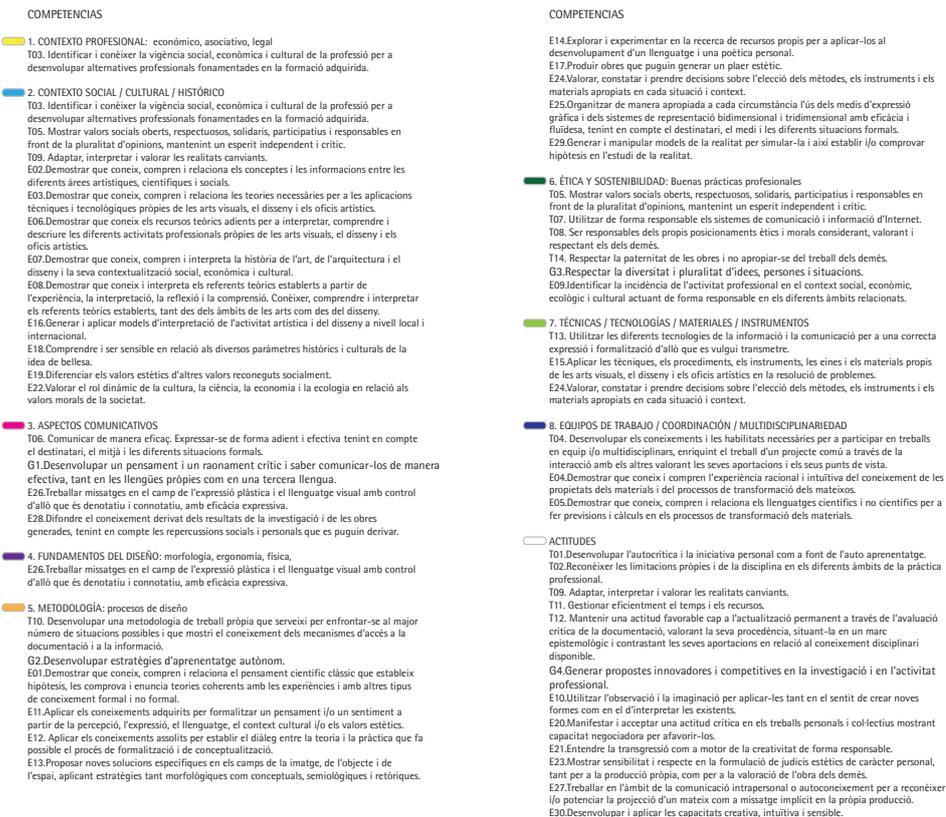


Fig. 75: Miniatura competencias grado universitario MASSANA. Clasificación por categorías. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: ANÁLISIS: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO DE MASSANA DISTRIBUIDAS POR CATEGORÍAS, página 16. Elaboración propia

Del cuadro final podemos concluir que la mayoría de competencias en el caso de la Escuela Massana se localizan en las categorías de Contexto social, cultural e histórico y Metodología, y dando una gran importancia a las actitudes.

A partir de este análisis de las competencias que plantean las escuelas de diseño catalanas en sus programas docentes se establece una tabla de cruce de información que permite una comparativa en horizontal de las competencias de las cuatro escuelas con el fin de establecer una propuesta final lo más completa posible. La intención del análisis es AGRUPAR y CONCLUIR en una propuesta unificada.

En el cuadro inferior se pueden ver articuladas por franjas de colores las competencias en paralelo basadas en la división categórica planteada en el punto anterior. Para ver con más detalle el gráfico consultar Anexo 7. 6 Tablas de análisis competencias profesionales página 17.



mativo universitario se eliminan competencias actitudinales ya que no son en sí competencias que debe poseer un profesional sino como bien dice la palabra formas de enfrentarse a las situaciones de las personas sean o no profesionales del diseño. En muchos casos estas actitudes son necesarias en los diseñadores pero no deben aparecer en esta clasificación por no corresponderse con competencias en sí.

La propuesta de competencias surgidas del análisis de grados en diseño queda tal y como muestra el siguiente cuadro. Esto servirá como base, junto con el cuadro final que surge del análisis del nivel de máster para la división según los criterios marcados por el Instituto Nacional de las Cualificaciones Profesionales<sup>269</sup> de las competencias de los niveles 3, 4 y 5 de la familia profesional de la disciplina del diseño gráfico y completar si fuera necesario las propuestas de los niveles 1 y 2.

**PROPUESTA COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO**

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS	COMPETENCIAS
<p><b>1. CONTEXTO PROFESIONAL: económico, asociativo, legal</b></p> <p>1.1. Comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contextualizan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.</p> <p>1.2. Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.</p> <p>1.3. Conocer los fundamentos de gestión del diseño: economía, marketing y aspectos legales del diseño (módulos de contratación, patentes, copyright, propiedad intelectual, derechos de autor).</p> <p>1.4. Capacidad de manejar herramientas de gestión: gestión del ciclo de vida del producto, control de costes, y conciencia de las consecuencias económicas de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño.</p> <p>1.5. Capacidad de familiarizarse con los principios empresariales del diseño.</p> <p>1.6. Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional.</p> <p>1.7. Saber formular y estructurar un plan de negocio orientado al desarrollo de productos o de empresas y evaluar su viabilidad.</p> <p>1.8. Analizar críticamente y evaluar las implicaciones y las consecuencias de un proyecto en términos empresariales, económicos y contextuales.</p> <p><b>2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO</b></p> <p>2.1. Poser conocimientos sobre el contexto sociocultural propio así como otras culturas y costumbres que de lugar a una comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación con el arte y el diseño.</p> <p>2.2. Capacidad para reconocer y diferenciar las cualidades estéticas, culturales, documentales, históricas y sociales de los bienes culturales y de su evolución a lo largo del tiempo así como separar los valores estéticos de los valores sociales.</p> <p>2.3. Conocer la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura, y su evolución técnica.</p> <p>2.4. Conocer, comprender e interpretar los referentes en teoría del diseño y dominar el vocabulario técnico de la disciplina.</p> <p>2.5. Poser conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales para plantear investigaciones en función de las necesidades del proyecto de diseño.</p> <p>2.6. Comprender el contexto social que rodea a un proyecto y valorar los problemas de diseño aportando soluciones alternativas que mejoren la accesibilidad y la integración a grupos de usuarios integrando planteamientos culturales, artísticos e instrumentales bajo un marco de responsabilidad social.</p> <p>2.7. Integrar los conocimientos y los planteamientos de referentes culturales, artísticos e históricos específicos del diseño en el ejercicio de la práctica de los proyectos de diseño de manera creativa e innovadora.</p> <p>2.8. Identificar y conocer la vigencia social, económica y cultural de la profesión.</p> <p>2.9. Adaptar, interpretar y valorar las realidades culturales, científicas, económicas, ecológicas como realidades cambiantes vinculadas a los valores morales de un contexto cultural concreto.</p> <p>2.10. Poser capacidad crítica fundamentada ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño.</p> <p><b>3. ASPECTOS COMUNICATIVOS</b></p> <p>3.1. Poser capacidad comunicativa (comprensión y expresión oral y escrita) teniendo en cuenta el receptor, el medio y las posibles situaciones de la comunicación.</p> <p>3.2. Poser capacidad de emitir juicios críticos argumentados.</p> <p>3.3. Poser capacidad de evaluar informes profesionales.</p> <p>3.4. Saber comunicar de manera efectiva, comprensible y atractiva resultados de procesos de diseño y elaborar informes profesionales.</p> <p>3.5. Poser capacidad para visualizar y comunicar la información: dominio de las técnicas de exposición gráfica, diseño de información e infografía.</p> <p>3.6. Dominar el uso de los códigos de comunicación estéticos y simbólicos, así como el lenguaje específico del diseño para adecuar la intención comunicativa del proyecto propuesto a la percepción real del usuario.</p>	<p><b>4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: morfología, ergonomía, física, jerarquía</b></p> <p>4.1. Poser capacidad de desarrollar una sensibilidad y apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación y de toma de decisiones de carácter estético).</p> <p>4.2. Poser conocimiento y capacidad de aplicación y experimentación con los fundamentos estéticos del diseño (forma o morfología, figura, estructura, color, espacio, volumen, técnica, tipografía y geometría descriptiva básica).</p> <p>4.3. Poser conocimiento y dominar los sistemas de representación de formas, planos y volúmenes: geometría descriptiva básica.</p> <p>4.4. Poser conocimiento y dominar la aplicación de los principios físicos elementales vinculados al entorno matemático.</p> <p>4.5. Poser conocimiento y capacidad de aplicación de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación: ergonomía gráfica.</p> <p>4.6. Poser conocimiento de los fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.</p> <p>4.7. Conocer los principios que rigen el uso de la tipografía: caracteres, alíneas, arquitectura de la letra, etc, así como los criterios tecnológicos y tecnológicos que rigen el diseño y el uso.</p> <p>4.8. Conocer la historia de la tipografía, las artes gráficas y el papel que ha tenido la tipografía en la evolución del diseño gráfico y editorial.</p> <p>4.9. Saber estructurar y jerarquizar información.</p> <p>4.10. Ser consciente de los valores simbólicos y de su funcionamiento: conocimiento de los procesos de semiosis presentes en productos, comunicados, sistemas y servicios y dominio de los códigos teniendo en cuenta lo denotativo y lo connotativo para una eficaz comunicación.</p> <p><b>5. METODOLOGÍA: procesos de diseño</b></p> <p>5.1. Poser capacidad de identificar los problemas que se pueden resolver mediante el diseño y plantearlos como tales.</p> <p>5.2. Capacidad de diseñar, es decir, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para resolver adecuadamente un conjunto de datos y requerimientos, lo que implica capacidad de escoger fuentes de información, analizar datos y sintetizar de manera formal, de aplicar conocimientos a la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño, y de desarrollarlo hasta que se pueda llevar a la práctica y fabricar teniendo en cuenta la integración de planteamientos culturales, artísticos y sociales.</p> <p>5.3. Poser capacidad de familiarización con los métodos de investigación en diseño y motivación para aplicarlos y desarrollarlos tanto en la fase de documentación, como en la experimentación y construcción.</p> <p>5.4. Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.</p> <p>5.5. Poser capacidad de usar tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, exploración, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.</p> <p>5.6. Poser capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos / capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes).</p> <p>5.7. Poser capacidad de proponer un concepto de diseño y aplicar criterios de coherencia sobre la toma de decisiones y los criterios de formalización.</p> <p>5.8. Poser capacidad de evaluación de los resultados obtenidos.</p> <p>5.9. Planificar y organizar eficientemente los procesos de trabajo estructurando y priorizando fases, tareas y responsabilidades.</p> <p>5.10. Desarrollar una metodología de trabajo propia.</p> <p><b>6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales</b></p> <p>6.1. Manifestar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas de la profesión.</p> <p>6.2. Poser capacidad de valorar el impacto medioambiental de los productos de diseño y considerar las propiedades y el comportamiento de los materiales empleándolos con responsabilidad social y medioambiental.</p> <p>6.3. Manifestar valores sociales abiertos, respetuosos, solidarios, participativos y responsables frente a la pluralidad de opiniones, bajo un espíritu independiente y crítico siendo responsables de los propios posicionamientos éticos.</p>	<p><b>7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS</b></p> <p>7.1. Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.</p> <p>7.2. Conocer y poseer capacidad de manejar todos los herramientas tecnológicas y técnicas vinculadas al proyecto de diseño: programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional, digital y multimedia, construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, vídeo, animación e ilustración, así como otras técnicas y procedimientos específicos.</p> <p>7.3. Conocer aspectos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción.</p> <p>7.4. Capacidad de elegir los materiales y procedimientos constructivos o de transformación en cada caso, así como de valorar sus cualidades y costes.</p> <p>7.5. Demostrar conocer y dominar el medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.</p> <p>7.6. Aplicar las técnicas, los procedimientos, los instrumentos, las herramientas y los materiales propios de las artes visuales, el diseño y las artes artísticas en la resolución de problemas.</p> <p><b>8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD</b></p> <p>8.1. Poser capacidad para el trabajo en equipo colaborando con otros profesionales y contribuyendo a un proyecto común.</p> <p>8.2. Poser capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño.</p> <p>8.3. Planificar y organizar eficientemente los procesos de trabajo, propios o de equipo, de un proyecto de diseño, estructurando y priorizando las fases, las tareas y las responsabilidades.</p>

Fig. 77: Miniatura competencias a nivel grado universitario. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: PROPUESTA COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO, página 18. Elaboración propia

#### 4. 2. 3. 2 Máster universitario

A nivel de Máster la oferta que se da en las escuelas catalanas es muy amplia y variada pero la mayoría de ella es oferta basada en títulos propios<sup>270</sup>. La mayoría de los másters son de especialización en ámbitos concretos y específicos del diseño como la tipografía, la gráfica publicitaria, el embalaje, etc. Las competencias de ellos se centran en aspectos muy específicos de un contexto o

269 Ver cuadro página 113.

270 Entendemos por título propio un máster no oficial que programa una universidad y que da como resultado un título no oficial expedido por la universidad responsable del programa.

ámbito de especialización concreto y no resulta útil para el análisis general de las competencias del perfil profesional general del diseñador gráfico, que es el perfil esencial de la estructura que pretende generar esta tesis. Cabe entenderse en este punto que evidentemente un profesional puede estar especializado en un ámbito concreto del diseño o manejar más o menos programas de diseño, pero ello no afecta a los niveles de responsabilidad que se desarrollan generalmente en todos los proyectos de diseño sean del ámbito que sean. Por ello para el análisis de las competencias solo se analizan los títulos de máster universitario oficiales que no se centran en ámbitos profesionales concretos.

Los centros que ofrecen másters universitarios oficiales son Eina y la Universidad de Barcelona. De Eina se analiza el máster en Investigación en arte y diseño<sup>271</sup> y de la Universidad de Barcelona el Máster en Producción e investigación artística<sup>272</sup> y el Máster en Comunicación especializada<sup>273</sup>. Se detecta que el nivel de complejidad de las competencias a nivel de máster es inferior a la detectada a nivel universitario. Este resulta lógico teniendo en cuenta que los másters duran un curso académico y los grados universitarios 4. Por ello se procede a la comparativa directa de las competencias de los 3 másters destacando de cada una de ellas las palabras clave. El resultado de esta comparativa servirá para establecer las competencias de los niveles 3, 4 y 5 de las competencias de los perfiles de la familia profesional del diseño gráfico y completar, según el caso, las propuestas de los niveles 1 y 2.

ANÁLISIS DE LAS COMPETENCIAS DE LAS COMPETENCIAS A NIVEL DE MÁSTER OFICIAL. Fuente: <a href="http://www.eina.cat/ca/postgraus/master-oficial-eees-master-universitari-de-recerca-en-art-i-disseny">http://www.eina.cat/ca/postgraus/master-oficial-eees-master-universitari-de-recerca-en-art-i-disseny</a> y <a href="http://www.ub.edu/dyn/cms/continguts_ca/estudis/oferta_formativa/master_universitari/master_universitari.html">http://www.ub.edu/dyn/cms/continguts_ca/estudis/oferta_formativa/master_universitari/master_universitari.html</a> (05/05/2015)		
MÁSTER EINA	MÁSTER UB	MÁSTER UB
<p>Máster en Investigación en arte y diseño</p> <p>Competencias Básicas</p> <p>CB06 Proceer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación</p> <p>CB07 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (resultados/planteados) relacionados con su área de estudio</p> <p>CB08 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios</p> <p>CB09 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades</p> <p>CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habilite de ser en grado autónomo y autodidacta</p> <p>Competencias Específicas</p> <p>E01 Identificar los principales problemas en la interpretación del arte y el diseño contemporáneos y de sus tendencias siendo capaz de relacionarlos con los marcos teóricos y los criterios de evaluación que rigen los debates actuales</p> <p>E02 Discernir los enfoques y usar críticamente los argumentarios principales de la estética y la teoría del arte y el diseño para analizar las prácticas creativas y proyectuales actuales.</p> <p>E03 Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y utilizar los procedimientos de investigación adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño.</p> <p>E04 Dominar y utilizar los registros y formatos de comunicación adecuados para exponer los resultados de la investigación y la crítica de arte y diseño, orientado a públicos de diferentes niveles de especialización.</p> <p>E05 Utilizar adecuadamente los métodos cualitativos y cuantitativos de investigación para obtener datos contrastables sobre la percepción, recepción y usos del arte y del diseño.</p> <p>E06 Analizar la complejidad del funcionamiento de los entornos institucionales, políticos, económicos y empresariales en los que se desarrollan los proyectos de diseño y las actividades artísticas así como sus principales agentes y mecanismos de gestión.</p> <p>E07 Identificar y evaluar la aportación y transferencia de conocimiento desde las prácticas artísticas y del diseño.</p> <p>E08 Aplicar las estrategias y habilidades necesarias para interactuar como agente activo en los sistemas institucionales del arte y del diseño.</p> <p>E09 Identificar las especificidades que caracterizan las prácticas creativas y proyectuales propias del arte y del diseño siendo capaz de distinguir las diferencias y similitudes entre ambos campos.</p> <p>Competencias Generales Transversales</p> <p>G101 Organizar y gestionar proyectos, individualmente y en grupo.</p> <p>G102 Organizar y sistematizar fuentes complejas y heterogéneas de información.</p> <p>G103 Leer e interpretar imágenes y formas en relación a los contextos.</p> <p>G105 Reconocer las funcionalidades relevantes en cada proyecto.</p> <p>G106 Generar y participar de networkings internacionales</p>	<p>Máster de producción e investigación artística</p> <p>Conocimiento de las metodologías necesarias para el desarrollo de un proyecto artístico y de investigación.</p> <p>Capacidad para usar los conceptos y las definiciones adecuadas a la producción artística.</p> <p>Capacidad para integrar esta producción en discursos abiertos a debate y, por lo tanto, acotar el proyecto artístico con bases rigurosas.</p> <p>Conocimiento de los lenguajes y las disciplinas del arte intermedia y medial que posibilitan el establecimiento de un posicionamiento intelectual de fondo, asociado a cada proyecto artístico y a su investigación.</p> <p>Capacidad para usar la bibliografía adecuada y suficientemente documentada para preparar, realizar e investigar un proyecto artístico.</p> <p>Capacidad para usar los medios, tanto manuales como tecnológicos, en el arte intermedia y medial para elaborar un proyecto artístico.</p> <p>Capacidad para usar la forma y el modo de producción de un proyecto artístico en condiciones profesionales.</p> <p>Capacidad para dominar los recursos propios de la presentación de un proyecto artístico en un contexto y un espacio determinado.</p> <p>Capacidad para generar proyectos artísticos orientados a la investigación y que abran nuevas perspectivas.</p> <p>Capacidad para interactuar adecuadamente con los conceptos trabajados en un proyecto artístico y el uso de las teorías y tecnologías.</p> <p>Capacidad para presentar y articular proyectos artísticos en el espacio expositivo, en el espacio público y en las redes telemáticas.</p> <p>Capacidad para establecer relaciones en un contexto cultural y para generar la propia empresa de producción artístico-cultural.</p> <p>Capacidad crítica, en relación con la producción artística, que facilite la reconducción constante de las ideas y las resoluciones internas hacia un resultado pertinente y competente del ámbito cultural y social del momento.</p>	<p>Máster de Comunicación Especializada</p> <p>Competencias generales</p> <p>Respetar la ética y la integridad intelectual y aprender a exponer y a debatir las opiniones propias con buena voluntad e independencia de criterio, mostrando claridad y rigor al evaluar los argumentos propios y ajenos.</p> <p>Dominar los procedimientos básicos del trabajo intelectual, es decir, saber utilizar las herramientas necesarias para la adquisición de conocimientos (Fuentes, bibliografía, disciplinas auxiliares) y hacer un buen uso de las técnicas de exposición y de divulgación de los resultados obtenidos.</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Tener conocimientos teóricos y prácticos sobre la comunicación especializada en los diferentes géneros, registros y formatos de la comunicación.</p> <p>Conocer las habilidades y herramientas necesarias (análisis de discurso, técnicas de comunicación oral y escrita, etc.) propias del ámbito.</p> <p>Dominar los conceptos específicos de ámbitos profesionales especializados y utilizar con rigor el lenguaje propio del derecho, la economía y las ciencias.</p> <p>Entender las clases de la transmisión del conocimiento especializado y ser capaz de comunicar, gestionar y transferir este conocimiento a la sociedad.</p> <p>Aplicar los conocimientos y las habilidades relacionadas con la comunicación científica, social o cultural a situaciones profesionales reales, y conocer los hábitos laborales propios de diferentes entornos profesionales relacionados con la comunicación científica, social o cultural.</p> <p>Aplicar los conocimientos teóricos, las técnicas metodológicas y las habilidades instrumentales adquiridas a lo largo del máster para generar conocimiento en el ámbito de la comunicación científica, social o cultural.</p>

Fig. 78: Miniatura competencias a nivel de máster. Consultar Anexo 7. 8 Competencias profesionales: ANÁLISIS DE LAS COMPETENCIAS A NIVEL DE MÁSTER OFICIAL, página 19. Elaboración propia

A partir de la tabla de cruce anterior se procede a la propuesta definitiva de las competencias que surgen del análisis de los másters oficiales. Para la creación de esta propuesta se eliminan las reite-

271 <http://www.eina.cat/ca/postgraus/master-oficial-eees-master-universitari-de-recerca-en-art-i-disseny> última consulta 6/05/2015.

272 [http://www.ub.edu/web/ub/ca/estudis/oferta\\_formativa/master\\_universitari/fitxa/P/M090B/requisitsdaces/index.html](http://www.ub.edu/web/ub/ca/estudis/oferta_formativa/master_universitari/fitxa/P/M090B/requisitsdaces/index.html) última consulta 6/05/2015.

273 [http://www.ub.edu/web/ub/ca/estudis/oferta\\_formativa/master\\_universitari/fitxa/C/M0W05/index.html](http://www.ub.edu/web/ub/ca/estudis/oferta_formativa/master_universitari/fitxa/C/M0W05/index.html) última consulta 6/05/2015.

raciones y se matizan algunas de ellas para establecer competencias completas y específicas. Se puede observar como en las competencias a este nivel ya se dejan de tener en cuenta aspectos técnicos de formalización y la mayoría de ellas se centran en aspectos de **vinculación contextual**, que van más allá de un proyecto de diseño simple, sino que contemplan proyectos complejos en los que se hace necesaria la multidisciplinariedad y la inclusión y vinculación de conceptos e inputs de contextos dispares y distintos así como la gestión de grupos de trabajo y de estrategias de proyecto.

## Análisis de las competencias a nivel de MÁSTER UNIVERSITARIO:

### PROPUESTA COMPETENCIAS A NIVEL MASTER

Clasificación de las competencias según categorías vinculadas a la profesión.

**Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales** en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un **contexto profesional o de investigación generando nuevas perspectivas.**

**Aplicar los conocimientos a la resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos** dentro de contextos más amplios (o **multidisciplinares**) relacionados con su área de estudio.

**Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios** con argumentos propios y ajenos respetando la ética y la integridad intelectual.

Dominar los recursos propios de la presentación de proyectos y saber **comunicar conclusiones, conocimientos y razones** a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades y en distintos medios.

**Poseer habilidades de auto-aprendizaje** que les permitan continuar creciendo como profesionales.

**Identificar** los principales **problemas** en la interpretación del arte y el diseño contemporáneos y de sus tendencias siendo capaz de **relacionarlos con los marcos teóricos y los criterios que rigen los debates actuales.**

**Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y utilizar los procedimientos de investigación** adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño.

**Utilizar adecuadamente los métodos cualitativos y cuantitativos de investigación** para obtener datos contrastables sobre la **percepción, recepción y usos del arte y del diseño.**

**Analizar la complejidad del funcionamiento de los entornos institucionales, políticos, económicos y empresariales en los que se desarrollan los proyectos de diseño** y las actividades artísticas así como sus principales agentes y mecanismos de gestión.

**Identificar y evaluar la aportación y transferencia de conocimiento desde las prácticas artísticas y del diseño y aplicar los conocimientos teóricos, metodologías y habilidades instrumentales para generalo.**

**Identificar las especificidades que caracterizan las prácticas creativas y proyectuales** propias del arte y del diseño siendo capaz de **distinguir las diferencias y similitudes** entre ambos campos.

**Tener conocimientos teóricos y prácticos sobre la comunicación especializada** en los diferentes géneros, registros y formatos de la comunicación.

**Aplicar los conocimientos y las habilidades relacionadas con la comunicación científica, social o cultural** a situaciones profesionales reales, y conocer los hábitos laborales propios de diferentes entornos profesionales relacionados con la comunicación científica, social o cultural.

**Diseñar y gestionar proyectos**, individualmente y en grupo.

**Organizar y sistematizar fuentes complejas y heterogéneas de información.** Capacidad de documentación de un proyecto.

**Leer e interpretar imágenes y formas en relación a los contextos.**

**Reconocer las funcionalidades relevantes en cada proyecto.**

**Generar y participar de networkings internacionales**

Fig. 79: Miniatura propuesta competencias a nivel de máster. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: PROPUESTA COMPETENCIAS A NIVEL MÁSTER, página 20. Elaboración propia

#### 4. 2. 4 Propuesta de competencias profesionales según niveles del Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales

Una vez establecidas todas las competencias a nivel formativo se hace necesaria una nueva clasificación de las mismas ya que como vimos en el capítulo que define los niveles profesionales,<sup>274</sup> estos no son directamente equivalentes a un nivel formativo. La clasificación siguiente se aplica sobre las propuestas de competencias a nivel universitario y a nivel de máster y consiste en dividir las competencias propuestas para cada nivel formativo en competencias según los niveles profesionales definidos por el Catálogo Nacional de las Calificaciones Profesionales.<sup>275</sup>

Los niveles que plantea este referente nacional son los siguientes:

##### METODOLOGÍA DE TRABAJO PARA COMPETENCIAS:

1. Desglose de competencias
2. Reorganización de competencias
3. Cruce de competencias
4. Eliminación de reiteraciones
- 5. Reorganización según 5 niveles legales**
6. Propuesta definitiva

Nivel 1	Competencia en un conjunto reducido de actividades simples, dentro de procesos normalizados. Conocimientos y capacidades limitados.
Nivel 2	Competencia en actividades determinadas que pueden ejecutarse con autonomía. Capacidad de utilizar instrumentos y técnicas propias. Conocimientos de fundamentos técnicos y científicos de la actividad del proceso.
Nivel 3	Competencia en actividades que requieren dominio de técnicas y se ejecutan con autonomía. Responsabilidad de supervisión de trabajo técnico y especializado. Comprensión de los fundamentos técnicos y científicos de las actividades y del proceso.
Nivel 4	Competencia en un amplio conjunto de actividades complejas. Diversidad de contextos con variables técnicas científicas, económicas u organizativas. Responsabilidad de supervisión de trabajo y asignación de recursos. Capacidad de innovación para planificar acciones, desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios.
Nivel 5	Competencia en un amplio conjunto de actividades muy complejas ejecutadas con gran autonomía. Diversidad de contextos que resultan, a menudo, impredecibles. Planificación de acciones y diseño de productos, procesos o servicios. Responsabilidad en dirección y gestión.

Tabla 38: Definición niveles profesionales. Fuente: Instituto Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Elaboración propia

El nivel 1 y 2 quedan cubiertos con las competencias derivadas del análisis de los ciclos formativos de la formación profesionalizadora, por lo tanto, para la parte que se está analizando en este apartado se van a tener en cuenta los niveles 3, 4 y 5.

Aquellas competencias ligadas al dominio de técnicas y tecnologías y a la comprensión de fun-

<sup>274</sup> Ver subcapítulo 3. 3. 4 Estratos formativos, página 183.

<sup>275</sup> Ver capítulo 3. 2 El marco legal, página 113.

damentos técnicos y científicos del diseño así como aquellos aspectos ligados a la metodología se consideran de nivel 3. Así como aquellas competencias que van ligadas de forma directa a la supervisión de tareas técnicas de nivel 2.

Al nivel 4 se vinculan aquellas actividades que vinculan los proyectos de diseño con contextos que le son cercanos pero que no son el suyo propio. Se vinculan también a este nivel actividades vinculadas a proyectos de diseño complejos que requieren de supervisión y de asignación de tareas y recursos. También se vinculan aquellas competencias ligadas a la creatividad y a la capacidad de innovación mediante acciones y procesos.

Por último se vinculan al nivel 5 aquellas competencias necesarias para el **desarrollo de proyectos** de diseño muy complejos con un alto grado de multidisciplinariedad, aquellas competencias que permiten la toma de decisiones autónomas dentro de contextos varios y cambiantes así como la planificación de procesos complejos de diseño con equipos de trabajo. También se vinculan a este nivel de responsabilidad las tareas de dirección y gestión por lo que se hace necesario vincularle las competencias propias de esta responsabilidad.

Este proceso metodológico se aplica tanto a la propuesta de competencias a nivel universitario como a nivel de máster y los resultados se pueden ver en los siguientes gráficos:

### Clasificación de propuestas nivel grado universitario:

PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO SEGUN LOS NIVELES DE RESPONSABILIDAD

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS	COMPETENCIAS
<p><b>1. CONTEXTO PROFESIONAL: economía, asociación, legal</b></p> <p>1.1. Comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contrastan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.</p> <p>1.2. Demostrar conocer el sistema institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.</p> <p>1.3. Conocer los fundamentos de gestión del diseño: economía, márketing y aspectos legales del diseño (formas de contratación, patentes, copyright, propiedad intelectual, derechos de autor).</p> <p>1.4. Capacidad de manejar herramientas de gestión: gestión del ciclo de vida del producto, control de costes, y consistencia de las consecuencias económicas de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño.</p> <p>1.5. Capacidad de familiarizarse con los principios empresariales del diseño.</p> <p>1.6. Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional.</p> <p>1.7. Saber formular y estructurar un plan de negocio orientado al desarrollo de productos o de empresas y evaluar su viabilidad.</p> <p>1.8. Analizar críticamente y evaluar las implicaciones y las consecuencias de un proyecto en términos empresariales, económicos y contextuales.</p>	<p><b>4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: morfología, ergonomía, física, psique</b></p> <p>4.1. Poser capacidad de desarrollar una sensibilidad y apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación y de toma de decisiones de carácter estético).</p> <p>4.2. Poser conocimiento y capacidad de aplicación y experimentación con los fundamentos estéticos del diseño (forma o morfología, figura, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).</p> <p>4.3. Poser conocimiento y dominar los sistemas de representación de formas, planos y volúmenes: geometría descriptiva básica.</p> <p>4.4. Poser conocimiento y dominar la aplicación de los principios físicos elementales vinculados al entorno matemático.</p> <p>4.5. Poser conocimiento y capacidad de aplicación de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño. Dominio de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación: ergonomía gráfica.</p> <p>4.6. Poser conocimiento de los fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.</p> <p>4.7. Conocer los principios que rigen el uso de la tipografía: caracteres, alfabetos, arquitectura de la letra, etc. así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen el diseño y el uso.</p> <p>4.8. Conocer la historia de la tipografía, las artes gráficas y el papel que ha tenido la tipografía en la evolución del diseño gráfico y editorial.</p> <p>4.9. Saber estructurar y generar información.</p> <p>4.10. Ser consciente de los valores simbólicos y de su funcionamiento: conocimiento de los procesos de emisión generados en producción, comunicación, sistemas y dominio de los códigos teniendo en cuenta la destinatorio y la connotativo para una eficaz comunicación.</p>	<p><b>7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS</b></p> <p>7.1. Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.</p> <p>7.2. Conocer y poser capacidad de manejar todas las herramientas tecnológicas y técnicas vinculadas al proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tridimensional, digital y multimedia, construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, vídeo, animación e ilustración, así como otras técnicas y procedimientos específicos).</p> <p>7.3. Conocer aspectos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción.</p> <p>7.4. Capacidad de elegir los materiales y procedimientos constructivos o de transformación en cada caso, así como de valorar sus cualidades y costes.</p> <p>7.5. Demostrar conocer y dominar el medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.</p> <p>7.6. Aplicar las técnicas, los procedimientos, los instrumentos, las herramientas y los materiales propios de las artes visuales, el diseño y los oficios artísticos en la resolución de problemas.</p>
<p><b>2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO</b></p> <p>2.1. Poser conocimientos sobre el contexto sociocultural propio así como otras culturas y costumbres que de lugar a una comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación con el arte y el diseño.</p> <p>2.2. Capacidad para reconocer y diferenciar las cualidades estéticas, culturales, documentales, históricas y sociales de los bienes culturales y de su evolución a lo largo del tiempo así como separar los valores estéticos de los valores sociales.</p> <p>2.3. Conocer la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura, y su evolución técnica.</p> <p>2.4. Conocer, comprender e interpretar los referentes en teoría del diseño y dominar el vocabulario técnico de la disciplina.</p> <p>2.5. Poser conocimientos básicos de las dinámicas humanas y sociales para plantear investigaciones en función de las necesidades del proyecto de diseño.</p> <p>2.6. Comprender el contexto social que rodea a un proyecto y valorar los problemas de diseño aportando soluciones alternativas que mejoren la accesibilidad y la integración a grupos de usuarios integrando planteamientos culturales, artísticos e instrumentales bajo un marco de responsabilidad social.</p> <p>2.7. Integrar los conocimientos y los planteamientos de referentes culturales, artísticos e históricos específicos del diseño en el ejercicio de la práctica de los proyectos de diseño de manera creativa e innovadora.</p> <p>2.8. Identificar y conocer la vigencia social, económica y cultural de la profesión.</p> <p>2.9. Adaptar, interpretar y valorar las realidades culturales, científicas, económicas, ecológicas como realidades cambiantes vinculadas a los valores morales de un contexto cultural concreto.</p> <p>2.10. Poser capacidad crítica fundamentada ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño.</p>	<p><b>5. METODOLOGÍA: procesos de diseño</b></p> <p>5.1. Poser capacidad de identificar los problemas que se pueden resolver mediante el diseño y plantearlos como retos.</p> <p>5.2. Capacidad de diseñar, es decir, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para resolver adecuadamente un conjunto de datos y requerimientos, lo que implica capacidad de escoger fuentes de información, analizar datos y sintetizar de manera formal, de aplicar conocimientos a la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y de desarrollarlo hasta que se pueda llevar a la práctica y validar teniendo en cuenta la integración de planteamientos culturales, artísticos y sociales.</p> <p>5.3. Poser capacidad de familiarización con los métodos de investigación en diseño y motivación para aplicarlos y desarrollarlos tanto en la fase de documentación, como en la experimentación y construcción.</p> <p>5.4. Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.</p> <p>5.5. Poser capacidad de usar tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.</p> <p>5.6. Poser capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos / capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos o actitudes).</p> <p>5.7. Poser capacidad de proponer un concepto de diseño y aplicar criterios de coherencia sobre la toma de decisiones y los criterios de formalización.</p> <p>5.8. Poser capacidad de evaluación de los resultados obtenidos.</p> <p>5.9. Planificar y organizar eficientemente los procesos de trabajo estructurando y priorizando fases, tareas y responsabilidades.</p> <p>5.10. Desarrollar una metodología de trabajo propia.</p>	<p><b>8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD</b></p> <p>8.1. Poser capacidad para el trabajo en equipo colaborando con otros profesionales y contribuyendo a un proyecto común.</p> <p>8.2. Poser capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo al seleccionar de un proyecto de diseño.</p> <p>8.3. Planificar y organizar eficientemente los procesos de trabajo, propios o de equipo, de un proyecto de diseño, estructurando y priorizando las fases, las tareas y las responsabilidades.</p>
<p><b>3. ASPECTOS COMUNICATIVOS</b></p> <p>3.1. Poser capacidad comunicativa (comprensión y expresión oral y escrita) teniendo en cuenta el receptor, el medio y las posibles situaciones de la comunicación.</p> <p>3.2. Poser un dominio del lenguaje especializado de la profesión.</p> <p>3.3. Poser capacidad de emitir juicios críticos argumentados.</p> <p>3.4. Saber comunicar de manera efectiva, comprensible y atractiva resultados de procesos de diseño y elaborar informes profesionales.</p> <p>3.5. Poser capacidad para investigar y comunicar la información: dominio de las técnicas de exposición gráfica, diseño de información e infografía.</p> <p>3.6. Dominar el uso de los códigos de comunicación estéticos y simbólicos, así como el lenguaje específico del diseño para adecuar la intención comunicativa del proyecto proyectado a la percepción real del usuario.</p>	<p><b>6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales</b></p> <p>6.1. Mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas de la profesión.</p> <p>6.2. Poser capacidad de valorar el impacto medioambiental de los productos de diseño y considerar las propiedades y el comportamiento de los materiales empleándolos con responsabilidad social y medioambiental.</p> <p>6.3. Mostrar valores sociales abiertos, respetuosos, solidarios, participativos y responsables frente a la pluralidad de opiniones, bajo un espíritu independiente y crítico siendo responsables de los propios posicionamientos éticos.</p>	<p><b>Nivel 3</b> Competencia en actividades que requieren dominio de técnicas y se ejecutan con autonomía. Responsabilidad de supervisión de trabajo técnico y especializado. Comprensión de los fundamentos técnicos y científicos de las actividades y del proceso.</p> <p><b>Nivel 4</b> Competencia en un amplio conjunto de actividades complejas. Diversidad de contextos con variables técnicas científicas, económicas u organizativas. Responsabilidad de supervisión de trabajo y asignación de recursos. Capacidad de innovación para planificar acciones, desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios.</p> <p><b>Nivel 5</b> Competencia en un amplio conjunto de actividades muy complejas ejecutadas con gran autonomía. Diversidad de contextos que resultan, a menudo, impredecibles. Planificación de acciones y diseño de productos, procesos o servicios. Responsabilidad en dirección y gestión.</p>

Fig. 80: Miniatura propuesta de clasificación de competencias por niveles. Nivel grado universitario. Ver Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO SEGUN LOS NIVELES DE RESPONSABILIDAD, página 21. Elaboración propia

## Clasificación de propuestas nivel de máster:

### CLASIFICACIÓN PROPUESTA COMPETENCIAS A NIVEL MASTER EN NIVELES 4 Y 5

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto profesional o de investigación generando nuevas perspectivas.

Aplicar los conocimientos a la resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios con argumentos propios y ajenos respetando la ética y la integridad intelectual.

Dominar los recursos propios de la presentación de proyectos y saber comunicar conclusiones, conocimientos y razones a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades y en distintos medios.

Poseer habilidades de auto-aprendizaje que les permitan continuar creciendo como profesionales.

Identificar los principales problemas en la interpretación del arte y el diseño contemporáneos y de sus tendencias siendo capaz de relacionarlos con los marcos teóricos y los criterios que rigen los debates actuales.

Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y utilizar los procedimientos de investigación adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño.

Utilizar adecuadamente los métodos cualitativos y cuantitativos de investigación para obtener datos contrastables sobre la percepción, recepción y usos del arte y del diseño.

Analizar la complejidad del funcionamiento de los entornos institucionales, políticos, económicos y empresariales en los que se desarrollan los proyectos de diseño y las actividades artísticas así como sus principales agentes y mecanismos de gestión.

Identificar y evaluar la aportación y transferencia de conocimiento desde las prácticas artísticas y del diseño y aplicar los conocimientos teóricos, metodologías y habilidades instrumentales para generalo.

Identificar las especificidades que caracterizan las prácticas creativas y proyectuales propias del arte y del diseño siendo capaz de distinguir las diferencias y similitudes entre ambos campos.

Tener conocimientos teóricos y prácticos sobre la comunicación especializada en los diferentes géneros, registros y formatos de la comunicación.

Aplicar los conocimientos y las habilidades relacionadas con la comunicación científica, social o cultural a situaciones profesionales reales, y conocer los hábitos laborales propios de diferentes entornos profesionales relacionados con la comunicación científica, social o cultural.

Diseñar y gestionar proyectos, individualmente y en grupo.

Organizar y sistematizar fuentes complejas y heterogéneas de información. Capacidad de documentación de un proyecto.

Leer e interpretar imágenes y formas en relación a los contextos.

Reconocer las funcionalidades relevantes en cada proyecto.

Generar y participar de networkings internacionales.

Nivel 3	Competencia en actividades que requieren dominio de técnicas y se ejecutan con autonomía. Responsabilidad de supervisión de trabajo técnico y especializado. Comprensión de los fundamentos técnicos y científicos de las actividades y del proceso.
Nivel 4	Competencia en un amplio conjunto de actividades complejas. Diversidad de contextos con variables técnicas científicas, económicas u organizativas. Responsabilidad de supervisión de trabajo y asignación de recursos. Capacidad de innovación para planificar acciones, desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios.
Nivel 5	Competencia en un amplio conjunto de actividades muy complejas ejecutadas con gran autonomía. Diversidad de contextos que resultan, a menudo, impredecibles. Planificación de acciones y diseño de productos, procesos o servicios. Responsabilidad en dirección y gestión.

Fig. 81: Miniatura propuesta de clasificación de competencias por niveles. Nivel máster. Ver Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO SEGÚN LOS NIVELES DE RESPONSABILIDAD, página 25. Elaboración propia

Se pueden ver de color azul aquellas competencias que corresponden a un nivel 3, en magenta aquellas que corresponden a un nivel 4 y en verde aquellas de nivel 5. En color negro se mantienen aquellas competencias que son compartidas en los distintos niveles.

Las competencias definitivas de nivel 3 se obtienen de la tabla de grado universitario. Se considera competencias de nivel 3 el desarrollo de actividades que requieren dominio de las técnicas específicas que se ejecutan con autonomía. Así como el hecho de poseer responsabilidad de supervisión de trabajos técnicos y especializados. También comprende los fundamentos técnicos y científicos de las actividades y del proceso de diseño.

COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL 3 DERIVADAS DE LOS ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO

COMPETENCIAS

2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO

- 2.3. Conocer la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura, y su evolución técnica.
- 2.4. Conocer, comprender e interpretar los referentes en teoría del diseño y dominar el vocabulario técnico de la disciplina.
- 2.5. Poseer conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales para plantear investigaciones en función de las necesidades del proyecto de diseño.
- 2.6. Comprender el contexto social que rodea a un proyecto y valorar los problemas de diseño aportando soluciones alternativas que mejoren la accesibilidad y la integración a grupos de usuarios integrando planteamientos culturales, artísticos e instrumentales bajo un marco de responsabilidad social.

3. ASPECTOS COMUNICATIVOS

- 3.1. Poseer capacidad comunicativa (comprensión y expresión oral y escrita) teniendo en cuenta el receptor, el medio y las posibles situaciones de la comunicación.
- 3.2. Poseer un dominio del lenguaje especializado de la profesión.
- 3.3. Poseer capacidad de emitir juicios críticos argumentados.
- 3.4. Saber comunicar de manera efectiva, comprensible y atractiva resultados de procesos de diseño y elaborar informes profesionales.
- 3.5. Poseer capacidad para visualizar y comunicar la información: dominio de las técnicas de exposición gráfica, diseño de información e infografía.
- 3.6. Dominar el uso de los códigos de comunicación estéticos y simbólicos, así como el lenguaje específico del diseño para adecuar la intención comunicativa del proyecto propuesto a la percepción real del usuario.

4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: morfología, ergonomía, física, jerarquía

- 4.2. Poseer conocimiento y capacidad de aplicación y experimentación con los fundamentos estéticos del diseño (forma o morfología, figura, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 4.3. Poseer conocimiento y dominar los sistemas de representación de formas, planos y volúmenes: geometría descriptiva básica.
- 4.4. Poseer conocimiento y dominar la aplicación de los principios físicos elementales vinculados al entorno matemático.
- 4.5. Poseer conocimiento y capacidad de aplicación de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación: ergonomía gráfica.
- 4.6. Poseer conocimiento de los fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.
- 4.7. Conocer los principios que rigen el uso de la tipografía: caracteres, alfabetos, arquitectura de la letra, etc. así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen el diseño y el uso.
- 4.8. Conocer la historia de la tipografía, las artes gráficas y el papel que ha tenido la tipografía en la evolución del diseño gráfico y editorial.
- 4.9. Saber estructurar y jerarquizar información.
- 4.10. Ser consciente de los valores simbólicos y de su funcionamiento: conocimiento de los procesos de semiosis presentes en productos, comunicados, sistemas y servicios y dominio de los códigos teniendo en cuenta lo denotativo y lo connotativo para una eficaz comunicación.

5. METODOLOGÍA: procesos de diseño

- 5.1. Poseer capacidad de identificar los problemas que se pueden resolver mediante el diseño y plantearlos como tales.
- 5.2. Capacidad de diseñar, es decir, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para resolver adecuadamente un conjunto de datos y requerimientos, lo que implica capacidad de escoger fuentes de información, analizar datos y sintetizar de manera formal, de aplicar conocimientos a la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño, y de desarrollarlo hasta que se pueda llevar a la práctica y fabricar.
- 5.7. Poseer capacidad de proponer un concepto de diseño y aplicar criterios de coherencia sobre la toma de decisiones y los criterios de formalización en proyectos sencillos.
- 5.8. Poseer capacidad de evaluación los resultados obtenidos.
- 5.10. Desarrollar una metodología de trabajo propia.

6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales

- 6.1. Mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas de la profesión.
- 6.2. Poseer capacidad de valorar el impacto medioambiental de los productos de diseño y considerar las propiedades y el comportamiento de los materiales empleándolos con responsabilidad social y medioambiental.
- 6.3. Mostrar valores sociales abiertos, respetuosos, solidarios, participativos y responsables frente a la pluralidad de opiniones, bajo un espíritu independiente y crítico siendo responsables de los propios posicionamientos éticos.

7. TÉCNICAS / TECNOLOGÍAS / MATERIALES / INSTRUMENTOS

- 7.1. Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- 7.2. Conocer y poseer capacidad de manejar todas las herramientas tecnológicas y técnicas vinculadas al proyecto de diseño: programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional, digital y multimedia, construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, vídeo, animación e ilustración, así como otras técnicas y procedimientos específicos.
- 7.3. Conocer aspectos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción.
- 7.4. Capacidad de elegir los materiales y procedimientos constructivos o de transformación en cada caso, así como de valorar sus cualidades y costes.
- 7.5. Demostrar conocer y dominar el medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.
- 7.6. Aplicar las técnicas, los procedimientos, los instrumentos, las herramientas y los materiales propios de las artes visuales, el diseño y los oficios artísticos en la resolución de problemas.

8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD

- 8.1. Poseer capacidad para el trabajo en equipo colaborando con otros profesionales y contribuyendo a un proyecto común.

Fig. 82: Miniatura competencias profesionales de nivel 3. Consultar Anexo 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL 3 DERIVADAS DE LOS ESTUDIOS DE GRADO EN DISEÑO, página 22. Elaboración propia

Las competencias de nivel 4 surgen de una fusión de competencias de nivel universitario con competencias de nivel de máster. Son aquellas en las que el profesional desarrolla actividades en un amplio conjunto de actividades complejas teniendo en cuenta la diversidad de contextos en los que se da el diseño con variables técnicas, científicas, económicas u organizativas. El profesional también posee responsabilidad de supervisión de trabajo y de asignación de recursos y tiene también capacidad de innovación para planificar acciones, desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios.

La suma de las competencias de nivel 4 de grado y de máster dan lugar a la siguiente tabla:

## COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL 4 DERIVADAS DE LOS ESTUDIOS DE GRADO Y MÁSTER EN DISEÑO

## COMPETENCIAS

## 1. CONTEXTO PROFESIONAL: económico, asociativo, legal

1.5. Capacidad de familiarizarse con los principios empresariales del diseño.  
1.7. Saber formular y estructurar un plan de negocio orientado al desarrollo de productos o de empresas y evaluar su viabilidad.

## 2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO

2.1. Poseer conocimientos sobre el contexto sociocultural propio así como otras culturas y costumbres que de lugar a una comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación con el arte y el diseño.  
2.2. Capacidad para reconocer y diferenciar las cualidades estéticas, culturales, documentales, históricas y sociales de los bienes culturales y de su evolución a lo largo del tiempo así como separar los valores estéticos de los valores sociales.  
2.7. Integrar los conocimientos y los planteamientos de referentes culturales, artísticos e históricos específicos del diseño en el ejercicio de la práctica de los proyectos de diseño de manera creativa e innovadora.  
2.8. Identificar y conocer la vigencia social, económica y cultural de la profesión.  
2.10. Poseer capacidad crítica fundamentada ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño.  
Leer e interpretar imágenes y formas en relación a los contextos.

## 3. ASPECTOS COMUNICATIVOS

3.1. Poseer capacidad comunicativa (comprensión y expresión oral y escrita) teniendo en cuenta el receptor, el medio y las posibles situaciones de la comunicación.  
3.2. Poseer un dominio del lenguaje especializado de la profesión.  
3.3. Poseer capacidad de emitir juicios críticos argumentados.  
3.4. Saber comunicar de manera efectiva, comprensible y atractiva resultados de procesos de diseño y elaborar informes profesionales sin ambigüedades y en distintos medios.

## 4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: morfología, ergonomía, física, jerarquía

4.1. Poseer capacidad de desarrollar una sensibilidad y apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación y de toma decisiones de carácter estético).

## 5. METODOLOGÍA: procesos de diseño

5.1. Poseer capacidad de identificar los problemas que se pueden resolver mediante el diseño y plantearlos como tales en diferentes contextos culturales.  
5.2. Capacidad de diseñar, es decir, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para resolver adecuadamente un conjunto de datos y requerimientos, lo que implica capacidad de escoger fuentes de información, analizar datos y sintetizar de manera formal, de aplicar conocimientos a la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño, y de desarrollarlo hasta que se pueda llevar a la práctica y fabricar teniendo en cuenta la integración de planteamientos culturales, artísticos y sociales.  
5.3. Poseer capacidad de familiarización con los métodos de investigación en diseño y motivación para aplicarlos y desarrollarlos tanto en la fase de documentación, como en la experimentación y construcción.  
5.4. Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.  
5.7. Poseer capacidad de proponer un concepto de diseño y aplicar criterios de coherencia sobre la toma de decisiones y los criterios de formalización en proyectos de diseño complejos.  
5.8. Poseer capacidad de evaluación los resultados obtenidos.  
5.9. Planificar y organizar eficientemente los procesos de trabajo estructurando y priorizando fases, tareas y responsabilidades en proyectos de diseño complejos.  
5.10. Desarrollar una metodología de trabajo propia.  
Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto profesional o de investigación generando nuevas perspectivas.  
Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y utilizar los procedimientos de investigación adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño. Utilizar adecuadamente los métodos cualitativos y cuantitativos de investigación para obtener datos contrastables sobre la percepción, recepción y usos del arte y del diseño para proyectos complejos.

## 6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales

6.1. Mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas de la profesión.  
6.2. Poseer capacidad de valorar el impacto medioambiental de los productos de diseño y considerar las propiedades y el comportamiento de los materiales empleándolos con responsabilidad social y medioambiental.  
6.3. Mostrar valores sociales abiertos, respetuosos, solidarios, participativos y responsables frente a la pluralidad de opiniones, bajo un espíritu independiente y crítico siendo responsables de los propios posicionamientos éticos.

## 8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD

8.1. Poseer capacidad para el trabajo en equipo colaborando con otros profesionales y contribuyendo a un proyecto común.  
8.2. Poseer capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño complejo.

Fig. 83: Miniatura competencias profesionales de nivel 4. Consultar Anexo 7. 8 Tabla de análisis competencias profesionales: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL 4 DERIVADAS DE LOS ESTUDIOS DE GRADO Y MÁSTER EN DISEÑO, página 27. Elaboración propia

Las competencias de nivel 5 al igual que las de nivel 4 surgen de la fusión de competencias de grado con competencias de máster. Se entiende por un nivel profesional 5 aquel perfil que desarrolla un amplio conjunto de actividades muy complejas, que las ejecuta con gran autonomía dentro de una diversidad de contextos que resultan, a menudo, impredecibles y que posee la capacidad de planificar acciones y diseños de productos, procesos o servicios. También es responsable de procesos de dirección y gestión.

La suma de las competencias de nivel 5 de grado y de máster dan lugar a la siguiente tabla:

COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL 5 DERIVADAS DE LOS ESTUDIOS DE GRADO Y MÁSTER EN DISEÑO

COMPETENCIAS

1. CONTEXTO PROFESIONAL: económico, asociativo, legal

- 1.1. Comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.
- 1.2. Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.
- 1.3. Conocer los fundamentos de gestión del diseño: economía, márketing y aspectos legales del diseño (modelos de contratación, patentes, copyright, propiedad intelectual, derechos de autor).
- 1.4. Capacidad de manejar herramientas de gestión: gestión del ciclo de vida del producto, control de costes, y conciencia de las consecuencias económicas de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño.
- 1.6. Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional.
- 1.8. Analizar críticamente y evaluar las implicaciones y las consecuencias de un proyecto en términos empresariales, económicos y contextuales.

- 2. CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO
- 2.9. Adaptar, interpretar y valorar las realidades culturales, científicas, económicas, ecológicas como realidades cambiantes vinculadas a los valores morales de un contexto cultural concreto. Identificar los principales problemas en la interpretación del arte y el diseño contemporáneos y de sus tendencias siendo capaz de relacionarlos con los marcos teóricos y los criterios que rigen los debates actuales en proyectos muy complejos. Leer e interpretar imágenes y formas en relación a los contextos.

3. ASPECTOS COMUNICATIVOS

- 3.1. Poseer capacidad comunicativa (comprensión y expresión oral y escrita) teniendo en cuenta el receptor, el medio y las posibles situaciones de la comunicación.
- 3.2. Poseer un dominio del lenguaje especializado de la profesión.
- 3.3. Poseer capacidad de emitir juicios críticos argumentados.
- 3.4. Saber comunicar de manera efectiva, comprensible y atractiva resultados y conclusiones de procesos de diseño y elaborar informes profesionales sin ambigüedades y en distintos medios. Tener conocimientos teóricos y prácticos sobre la comunicación especializada en los diferentes géneros, registros y formatos de la comunicación. Aplicar los conocimientos y las habilidades relacionadas con la comunicación científica, social o cultural a situaciones profesionales reales, y conocer los hábitos laborales propios de diferentes entornos profesionales relacionados con la comunicación científica, social o cultural.

5. METODOLOGÍA: procesos de diseño

- 5.1. Poseer capacidad de identificar los problemas que se pueden resolver mediante el diseño y plantearlos como tales en contextos cambiantes.
- 5.2. Capacidad de diseñar, es decir, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para resolver adecuadamente un conjunto de datos y requerimientos, lo que implica capacidad de escoger fuentes de información, analizar datos y sintetizar de manera formal, de aplicar conocimientos a la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño, y de desarrollarlo hasta que se pueda llevar a la práctica y fabricar teniendo en cuenta la integración de planteamientos culturales, artísticos y sociales.
- 5.5. Poseer capacidad de usar tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.
- 5.6. Poseer capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos / capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes).
- 5.7. Poseer capacidad de proponer un concepto de diseño y aplicar criterios de coherencia sobre la toma de decisiones y los criterios de formalización en proyectos de diseño muy complejos.
- 5.8. Poseer capacidad de evaluación los resultados obtenidos.
- 5.9. Planificar y organizar eficientemente los procesos de trabajo estructurando y priorizando fases, tareas y responsabilidades en proyectos de diseño muy complejos.
- 5.10. Desarrollar una metodología de trabajo propia. Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y utilizar los procedimientos de investigación adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño en proyectos muy complejos. Utilizar adecuadamente los métodos cualitativos y cuantitativos de investigación para obtener datos contrastables sobre la percepción, recepción y usos del arte y del diseño para proyectos muy complejos.

6. ÉTICA Y SOSTENIBILIDAD: Buenas prácticas profesionales

- 6.1. Mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas de la profesión.
- 6.2. Poseer capacidad de valorar el impacto medioambiental de los productos de diseño y considerar las propiedades y el comportamiento de los materiales empleándolos con responsabilidad social y medioambiental.
- 6.3. Mostrar valores sociales abiertos, respetuosos, solidarios, participativos y responsables frente a la pluralidad de opiniones, bajo un espíritu independiente y crítico siendo responsables de los propios posicionamientos éticos.

8. EQUIPOS DE TRABAJO / COORDINACIÓN / MULTIDISCIPLINARIEDAD

- 8.1. Poseer capacidad para el trabajo en equipo colaborando con otros profesionales y contribuyendo a un proyecto común en contextos de trabajo muy complejos.
- 8.2. Poseer capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño muy complejo.
- 8.3. Planificar y organizar eficientemente los procesos de trabajo, propios o de equipo, de un proyecto de diseño, estructurando y priorizando las fases, las tareas y las responsabilidades. Diseñar y gestionar proyectos muy complejos, individualmente y en grupo. Generar y participar de networkings internacionales.

Fig. 84: Miniatura competencias profesionales de nivel 5. Consultar Anexo 7. 8 Tablas análisis competencias profesionales: COMPETENCIAS PROFESIONALES DE NIVEL 4 DERIVADAS DE LOS ESTUDIOS DE GRADO Y MÁSTER EN DISEÑO, página 28. Elaboración propia

METODOLOGÍA DE TRABAJO PARA COMPETENCIAS:

- 1. Desglose de competencias
- 2. Reorganización de competencias
- 3. Cruce de competencias
- 4. Eliminación de reiteraciones
- 5. Reorganización según 5 niveles legales
- 6. Propuesta definitiva

Propuesta de competencias profesionales por niveles profesionales:

Usando como base el estudio planteado en este capítulo se plantea un último filtrado de la información eliminando de nuevo reiteraciones entre competencias ligadas a máster y a grado, se ordenan de forma coherente, se matizan algunas de las competencias existentes para dar lugar con ello a la propuesta definitiva de competencias por niveles de responsabilidad.

# COMPETENCIAS PROFESIONALES EN EL CAMPO DEL DISEÑO GRÁFICO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL

## NIVEL 5 DIRECCIÓN - ESTRATEGIA

Desarrolla un análisis conjunto de actividades más complejas que plantea con gran autonomía dentro de una dirección de creación de recursos y procesos, organizados. Posee la capacidad de planificar acciones y definir los procesos, productos y servicios. Es responsable de procesos de gestión y gestión.

**COMPETENCIAS**  
**CONTEXTO PROFESIONAL:** estrategia, dirección, gestión.  
 1. Comprender el funcionamiento del sistema económico, empresarial e institucional en el cual se desarrolla el diseño gráfico.  
 2. Identificar sectores e industrias involucradas en el desarrollo profesional del diseño y el papel que juega el diseño gráfico en ellas.  
 3. Conocer el funcionamiento del sector del diseño, sus actores, mercados y agentes del diseño (clientes, proveedores, socios, competidores, etc.).  
 4. Conocer el funcionamiento del sector del diseño, sus actores, mercados y agentes del diseño (clientes, proveedores, socios, competidores, etc.).  
 5. Conocer el funcionamiento del sector del diseño, sus actores, mercados y agentes del diseño (clientes, proveedores, socios, competidores, etc.).  
 6. Conocer el funcionamiento del sector del diseño, sus actores, mercados y agentes del diseño (clientes, proveedores, socios, competidores, etc.).  
 7. Conocer el funcionamiento del sector del diseño, sus actores, mercados y agentes del diseño (clientes, proveedores, socios, competidores, etc.).

## NIVEL 4 COORDINACIÓN

Desarrolla actividades en un amplio conjunto de actividades complejas teniendo en cuenta los recursos disponibles. Posee la capacidad de supervisar de forma autónoma y responsable el desarrollo de los proyectos para planificar acciones.

**COMPETENCIAS**  
**CONTEXTO PROFESIONAL:** estrategia, dirección, gestión.  
 1. Capacidad de funcionamiento en los principales entornos del diseño.  
 2. Saber trabajar y colaborar en el área de responsabilidad de desarrollo de productos de empresa y en su evolución.  
**CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO**  
 1. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 2. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 3. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 4. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 5. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 6. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 7. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.

## NIVEL 3 CONTEXTUALIZACIÓN

Desarrolla actividades que requieren dominio de las técnicas específicas y que se ejecutan en autonomía. Posee la capacidad de supervisar de forma autónoma y responsable el desarrollo de los proyectos para planificar acciones y colaborar en su ejecución y en el proceso de diseño.

**COMPETENCIAS**  
**CONTEXTO SOCIAL / CULTURAL / HISTÓRICO**  
 1. Conocer la historia general del diseño, del arte, de la tipografía, y su evolución técnica.  
 2. Conocer, comprender y comprender el rol del diseño en la historia y el desarrollo histórico de la cultura.  
 3. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 4. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 5. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 6. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 7. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
**APORTES CONCEPTIVOS**  
 1. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 2. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 3. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 4. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 5. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 6. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 7. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.

## NIVEL 2 FORMALIZACIÓN

Desarrolla de tareas operativas a nivel de técnico que le permiten desarrollar ciertas actividades con autonomía. Posee la capacidad de supervisar de forma autónoma y responsable el desarrollo de los proyectos para planificar acciones y colaborar en su ejecución y en el proceso de diseño.

**COMPETENCIAS GENERALES**  
 1. Conocer y aplicar los conocimientos que se aplican al desarrollo profesional.  
**COMPETENCIAS PROFESIONALES**  
 1. Planificar y llevar a cabo todo el proceso de formalización de diseño de forma autónoma.  
 2. Conocer la historia general del diseño, del arte, de la tipografía, y su evolución técnica.  
 3. Conocer, comprender y comprender el rol del diseño en la historia y el desarrollo histórico de la cultura.  
 4. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 5. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 6. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 7. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
**APORTES CONCEPTIVOS**  
 1. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 2. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 3. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 4. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 5. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 6. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 7. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.

## NIVEL 1 OPERATIVIDAD

Desarrolla de tareas operativas a nivel de asistente en un conjunto limitado de actividades simples dentro de la producción normalizada de diseño.

**COMPETENCIAS GENERALES**  
 1. Conocer y aplicar los conocimientos que se aplican al desarrollo profesional.  
**COMPETENCIAS PROFESIONALES**  
 1. Planificar y llevar a cabo todo el proceso de formalización de diseño de forma autónoma.  
 2. Conocer la historia general del diseño, del arte, de la tipografía, y su evolución técnica.  
 3. Conocer, comprender y comprender el rol del diseño en la historia y el desarrollo histórico de la cultura.  
 4. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 5. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 6. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 7. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
**APORTES CONCEPTIVOS**  
 1. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 2. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 3. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 4. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 5. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 6. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 7. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.

**COMPETENCIAS PROFESIONALES**  
 1. Planificar y llevar a cabo todo el proceso de formalización de diseño de forma autónoma.  
 2. Conocer la historia general del diseño, del arte, de la tipografía, y su evolución técnica.  
 3. Conocer, comprender y comprender el rol del diseño en la historia y el desarrollo histórico de la cultura.  
 4. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 5. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 6. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 7. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
**APORTES CONCEPTIVOS**  
 1. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 2. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 3. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 4. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 5. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 6. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 7. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.

**COMPETENCIAS PROFESIONALES**  
 1. Planificar y llevar a cabo todo el proceso de formalización de diseño de forma autónoma.  
 2. Conocer la historia general del diseño, del arte, de la tipografía, y su evolución técnica.  
 3. Conocer, comprender y comprender el rol del diseño en la historia y el desarrollo histórico de la cultura.  
 4. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 5. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 6. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
 7. Poder comprender los roles y contextos socioculturales propios del sector del diseño y colaborar que le exige un compromiso ético de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y estéticos en relación con el arte y el diseño.  
**APORTES CONCEPTIVOS**  
 1. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 2. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 3. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 4. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 5. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 6. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.  
 7. Poder aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño.

Fig. 85: Miniatura propuesta competencias profesionales. Consultar Anexo 7. 9 Propuesta competencias profesionales. Elaboración propia

Como se puede ver en el gráfico cada uno de los niveles propuestos por el Instituto Nacional de las Cualificaciones Profesionales se plantea vinculado a un tipo de procesos propios del proyecto de diseño. El nivel profesional 1, el más básico va ligado a fases finales del proyecto de diseño donde todas las decisiones ya están tomadas y el producto está cercano a su producción final. De esta parte se encargan personas con baja formación que ejecutan procesos de acabado de producto, llevan a cabo tareas técnicas, sin complicaciones que requieren del manejo de los instrumentos y programas, y que normalmente resultan tareas repetitivas y de baja responsabilidad proyectual. El nivel 2 es aquel nivel ligado de forma directa a la formalización. Comprende el desarrollo de tareas operativas a nivel técnico, es decir de dominio de las herramientas y tecnologías informáticas propias del diseño. Se trata de un nivel de baja responsabilidad pues corresponde a la formalización de las ideas y no a la concepción de las mismas. El nivel 3 corresponde a la fase de contextualización, a la puesta en contexto de los proyectos de diseño, a la ideación, lo que se podría entender como a la generación de sintagmas. Implica el dominio de las técnicas y tecnologías pero a diferencia del nivel dos se le otorga un grado de autonomía y por ello también de responsabilidad. También dentro de este nivel se establece como competencia la supervisión de trabajos técnicos. Se trata de un nivel disciplinar.

El nivel 4 de responsabilidad se vincula con la fase de coordinación, implica la participación en proyectos complejos y de alta convergencia interdisciplinar. Se espera del diseñador de nivel 4 el conocimiento de diferentes contextos, y la versatilidad de adaptación interdisciplinar. Así como la capacidad de, mediante la investigación, establecer la planificación de proyectos, acciones o productos y con ello la generación de paradigmas.

El nivel 5 es el más alto y por ello el más complejo de todos, es aquel profesional capaz de obtener y visualizar los proyectos de diseño en toda su complejidad y es capaz de contextualizarlos, vincularlos y desarrollar estrategias de innovación y desarrollo que consigan proyectos de diseño complejos, innovadores y multidisciplinarios para cualquier contexto por dispar y cambiante que sea. Es el profesional que lleva a cabo las tareas de gestión y dirección de diseño.

De este modo se establecen niveles de responsabilidad distintos, ordenados y jerarquizados según la normativa vigente en España donde cada perfil tiene su lugar y responsabilidades definidas de manera lógica y estratificada desde el nivel más bajo hasta el nivel más alto estableciéndose de este modo un esquema que definiría la familia profesional de la disciplina del diseño gráfico y la comunicación visual.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- LABUDOVIC, ANA; VUKUSIC, N.; El todo en uno del diseñador gráfico; Promopress: Barcelona, 2009
- GOLDFARB, ROZ; Carreras para diseñadores. Guía de negocios para diseñadores gráficos: Divine Egg: Barcelona, 2005
- ROM, JOSEP; Sobre la direcció d'art. Del disseny gràfic a la direcció d'art en publicitat; Trípodus: Barcelona; 2006
- PRESS, MIKE; COOPER, RACHEL; El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI; Gustavo Gili: Barcelona; 2009
- CAMPI VALLS, ISABEL; Què és el Disseny?; Educaula62: Barcelona; 2012
- TWEMLOW, ALICE; ¿Qué es el diseño gráfico? 2. Manual de diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2007
- DEL HOYO ARJONA, JESÚS; Apuntes de clase 1990 y Forum Davos 2014.

## 4. 3 Especificidad laboral y líneas de trabajo

Como se ha comprobado a lo largo de la presente tesis **la disciplina del diseño gráfico es sumamente compleja** y por lo que respecta a la especificidad laboral y a las líneas de trabajo no difiere en absoluto. Pero por ello se hace aún si cabe más necesario el análisis y definición de aquello propio de la disciplina. Este capítulo pretende **analizar de forma cualitativa a través de un vaciado bibliográfico las distintas clasificaciones de las líneas de trabajo disciplinares** que definen la especificidad laboral de los diseñadores gráficos y **comprobar su validez**, así como sus **puntos fuertes y débiles**. De las conclusiones del análisis surgirá una **nueva propuesta clasificatoria integradora, clara, jerarquizada y ordenada**, siempre con la intención de asentar las bases disciplinares. Son muchas las clasificaciones que se han hecho sobre el trabajo que realizan los profesionales de la comunicación y el diseño gráfico. En este capítulo se intenta **ofrecer un sistema clasificatorio válido** para todos esos trabajos y adaptado a los nuevos tiempos que clarifique y ordene.

Al revisar la bibliografía específica podemos observar distintos tipos de clasificaciones basadas en criterios muy diferentes, todos ellos válidos para el contexto en el que se desarrollan, pero aparentemente incompletos para el propósito de esta tesis que es establecer una clasificación que estructure el diseño desde el punto de vista disciplinar. Con la intención de establecer el mejor punto de partida para desarrollar una propuesta propia de clasificación se analizan cualitativamente las propuestas de Isabel Campi, Jesús Del Hoyo, Rox Goldfarb, Anna Labudovic, Josep Rom, Mike Press y Rachel Cooper y Alice Twemlow.

LABUDOVIC, ANA; VUKUSIC, N.<sup>276</sup>

*El todo en uno del diseñador gráfico*

Divide los trabajos de los diseñadores gráficos en:

- Publicidad
- Impresión
- Ilustración
- Identidad corporativa
- Libros y editoriales
- Tipografía
- Packaging
- Diseño web, de interfaces e interactivo
- Señalización

<sup>276</sup> LABUDOVIC, ANA; VUKUSIC; El todo en uno del diseñador gráfico; Promopress: Barcelona, 2009.

La clasificación propuesta por Ana Labudovic mezcla tres criterios clasificatorios, por un lado el sector o especialidad (publicidad, ilustración, identidad corporativa, editoriales, tipografía, packaging, diseño web y de interfaces y señalización), por producto (libros) y por sistema de salida (impresión, interactivo).

#### **GOLDFARB, ROZ** <sup>277</sup>

*Carreras para diseñadores. Guía de negocios para diseñadores gráficos*

- Branding y gestión del diseño gráfico
- Servicios de consultoría de diseño
- Diseño impreso
- Diseño ambiental
- Diseño y publicidad
- Diseño industrial
- Diseño de medios interactivos

La clasificación propuesta por Roz Goldfarb también mezcla criterios clasificatorios de índoles diferentes: por sector o especialidad (*branding* y gestión del diseño gráfico, diseño y publicidad) por disciplina (diseño industrial, servicios de consultoría), por sistemas de salida (diseño impreso, diseño de medios interactivos) y por ubicación (diseño ambiental)

#### **ROM, JOSEP**<sup>278</sup>

*Sobre la direcció d'art. Del disseny gràfic a la direcció d'art en publicitat*

- Diseño editorial
- Diseño periodístico
- Diseño publicitario
- Diseño de identidad
- Diseño de embalajes
- Diseño de señalética

---

<sup>277</sup> GOLDFARB, ROZ; *Carreras para diseñadores. Guía de negocios para diseñadores gráficos*; Divine Egg: Barcelona, 2005.

<sup>278</sup> ROM, JOSEP; *Sobre la direcció d'art. Del disseny gràfic a la direcció d'art en publicitat*; Trípodos: Barcelona; 2006.

- Diseño esquemático
- Diseño audiovisual

La clasificación propuesta en este caso mezcla dos criterios, el de sector o especialidad (diseño editorial, diseño periodístico, diseño publicitario, diseño de identidad, diseño de embalajes, diseño de señalética y diseño esquemático) con el del dispositivo de salida final (diseño audiovisual).

#### **PRESS, MIKE; COOPER, RACHEL<sup>279</sup>**

*El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*

- Mensajes
- Objetos
- Lugares

Esta clasificación es muy diferente del resto ya que opta por una clasificación mucho más abierta y abstracta. En el fondo se propone una clasificación disciplinar ya que mensajes se puede vincular de forma directa con diseño gráfico, objetos con diseño industrial y lugares con diseño de espacio o interiorismo.

#### **CAMPI VALLS, ISABEL<sup>280</sup>**

*Què és el Disseny?*

- Diseño de espacio
- Diseño industrial o de producto
- Diseño textil y de indumentaria
- Diseño gráfico y la comunicación visual
- Cultura del diseño

Como en el caso anterior Isabel Campi plantea una clasificación por disciplinas, incluyendo una última cultura del diseño que no queda muy claro donde debe encajar.

<sup>279</sup> PRESS, MIKE; COOPER, RACHEL; *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*; Gustavo Gili: Barcelona; 2009.

<sup>280</sup> CAMPI VALLS, ISABEL; *Què és el Disseny?*; Educaula62: Barcelona; 2012.

TWEMLOW, ALICE<sup>281</sup>

*¿Qué es el diseño gráfico? 2. Manual de diseño*

- Tipografía experimental
- Créditos cinematográficos
- Visualizar la música
- Diseño para televisión
- Diseño de audio
- Diseño de juegos
- Señalética
- Diseño editorial
- Diseño de libros
- Diseño de información
- Diseño interactivo
- Diseño de identidad corporativa
- Publicidad
- Diseño de tipos
- Escritura
- Diseño de software

Esta clasificación sorprende por su heterogeneidad y falta de rigor. Responde a una actitud comercial de venta de productos y se crea con la intención de ordenar y clasificar un conjunto de proyectos que se muestran como referencia en el libro en cuestión pero que a nivel científico no dispone de rigor metodológico de creación, pues tipografía experimental es un recurso gráfico aplicable a cualquier tipología proyectual, diseño de libros sería una subcategoría de diseño editorial y el diseño de software no es propio de diseñadores gráficos a pesar de que estos lo puedan usar como recurso para sus creaciones. Aún y así la clasificación usa criterios basados en el producto final (créditos cinematográficos, diseño de juegos, diseño de libros), criterios basados en recursos gráficos (tipografía experimental, visualizar la música, escritura), tipología proyectual (señalética, editorial, diseño de información, diseño de identidad corporativa, publicidad, diseño de tipografía) y en diseño en base a la salida, de una forma bastante concreta (diseño para televisión, diseño de audio, diseño interactivo).

---

281 TWEMLOW, ALICE; *¿Qué es el diseño gráfico? 2. Manual de diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2007.

JESÚS DEL HOYO ARJONA<sup>282</sup>

Propone una división según la función y según su ámbito disciplinar, la comunicación. Su teoría divide los proyectos/ productos de diseño en tres ámbitos conceptuales por áreas de influencia social: INDUCIR, INFORMAR e IDENTIFICAR.

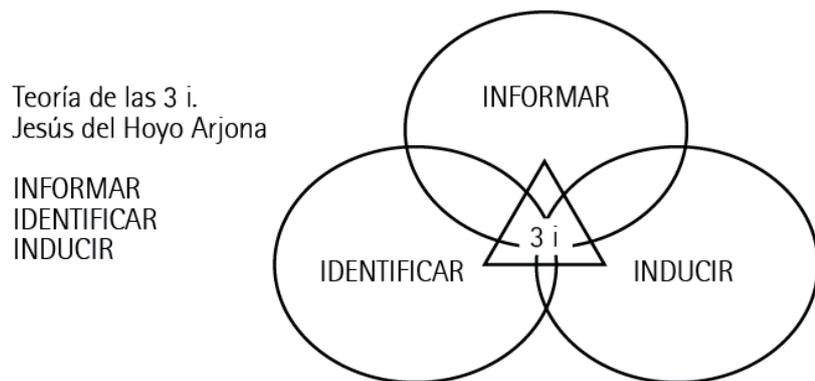


Fig. 86: Teoría de las 3 i. Jesús Del Hoyo Arjona Fuente: apuntes de clase 1990 y recientemente propuesta en el Fórum Davos 2014. Elaboración propia

En base a esto y con la intención de llegar a una propuesta válida se plantean en un primer lugar las distintas posibilidades de clasificación posibles. Se obvia la clasificación disciplinar puesto que el tema que se pretende abordar en este capítulo ya está dentro de una de las disciplinas generales del diseño, la de diseño gráfico y la comunicación visual.

### 1. Por tipología proyectual:

1. Identidad Visual Corporativa
2. Editorial
3. Publicidad
4. Infografía / Grafismo de la información
5. Señalética
6. Tipografía
7. Diseño interactivo / audiovisual / web

<sup>282</sup> DEL HOYO ARJONA, JESÚS; Apuntes de clase 1990 y Fórum Davos 2014.

8. Diseño de envase
9. Gestión / dirección / consultoría

**2. Por medio o dispositivo de salida:**

1. Diseño impreso
2. Diseño audiovisual
3. Diseño interactivo

**3. Por espacio / ubicación:**

1. Diseño bidimensional
2. Diseño tridimensional
3. Diseño hipervinculado

**4. Por sistema de creación**

1. Analógico
2. Digital

**5. Por función del mensaje / producto / proyecto:**

1. Informativa
2. Comunicativa
3. Fáctica / Persuasiva

A partir de estas propuestas iniciales se establecen cambios en los modelos para evitar los errores de categorización habituales en las propuestas de otros autores comentadas al inicio del capítulo. Se pretende, por tanto, ofrecer un modelo clasificatorio que no mezcle criterios de distintos tipos, entendiendo que los distintos tipos de clasificación son susceptibles de ser combinados entre sí. Se desarrollan dos de las propuestas: por tipología proyectual, por ser la más común y usada y por lo tanto con una validez de uso probada en el tiempo y por función del mensaje. Clasificación poco

usada y por ello más abierta y menos sujeta a convencionalismos, por lo tanto con más posibilidades de exploración ya que integra los productos por su función, lo cual a todas luces es más lógico y transversal para la disciplina que no la tecnología o el soporte que como ya se ha argumentado en varios capítulos de esta tesis no es más que el empaquetado final y nada tiene que ver con su esencia disciplinar<sup>283</sup>.

### 1. 1. Por tipología proyectual:

Se trata del tipo de clasificación más común. Con la intención de validar la propuesta y detectar errores se revisan las tipologías proyectuales asignándole a cada una de ellas proyectos concretos.



283 Ver apartado 4. 1. 1 Perfiles profesionales, página 193 y apartado 4. 2. 1 Competencias profesionales a nivel de asistente, página 233.



Fig. 87: Propuesta de categorización: Proyectos concretos vinculados a especialidades de diseño. Elaboración propia

Al aplicar productos concretos a las tipologías proyectuales vemos como los mismos objetos se podrían ubicar en distintas categorías produciendo incongruencias, así una marca no dudamos que pertenezca a Identidad Corporativa pero en el momento en que esa marca es para una cadena de televisión pasa a ser un proyecto audiovisual. Por lo tanto es necesario reestablecer cambios en el modelo. También se hacen necesarios estos cambios en el ámbito de los proyectos vinculados a las nuevas tecnologías donde se hace necesario, debido a su actual alto grado de especialización, la separación de audiovisual, web e interactivo. La implantación de los nuevos ciclos de Artes Plásticas y Diseño LOE también corroboran esta necesidad de división por especificidad ya que se plantean ciclos distintos para audiovisual, interactivo, dejando el diseño web a la rama de la Formación Profesional tradicional (FP).

En este esquema con respecto al primero se ha añadido un apartado dedicado a "elementos gráficos singulares", donde se recogen productos salidos de las manos de los diseñadores gráficos que no terminan de encajar en ninguna de las categorías proyectuales concretas. Dentro de estos productos se encuentran los certificados o diplomas, las entradas, las tarjetas de navidad, los calendarios, etc. Proyectos que por su simplicidad y función excesivamente concreta no encajan de forma aparente en ninguna de las categorías, sin que por ello pierdan interés o utilidad.

Todos los motivos expresados en los párrafos anteriores motivan los cambios sobre el modelo que podemos ver en el esquema siguiente:

### Identidad Visual Corporativa

- Proyecto de Identidad Visual Corporativa
  - Creación del nombre
  - Logotipo
  - Grafotipo
  - Marca
  - Manual básico de IVC
  - Manual de IVC
  - Papelería corporativa
    - Sobre 1/3 americano
    - Sobre bolsa A4
    - 1er papel de carta
    - 2º papel de carta
    - Factura
    - Albarán
    - Tarjeta corporativa
    - Carpeta
    - Agenda corporativa
    - Tarjeta visita
  - Estrategia comunicativa
  - Eslogan corporativo
  - Desarrollo de línea gráfica
  - Elementos de merchandising
- Adaptación de la marca a nuevos soportes
- Rediseño de IVC
- Imagen para evento

### Editorial

- Diseño de libro
  - Estructura interna
  - Colección
  - Portada
  - Maquetación
  - Maquetación libro digital
- Diseño de revista
  - Estructura interna
  - Portada
  - Maquetación
  - Maquetación revista digital
- Diseño periódico
  - Estructura interna
  - Cabecera
  - Maquetación
- Diseño catálogo
  - Maquetación
- Libro institucional
- Boletín institucional
- Memoria empresarial

### Ilustración

- Ilustración científica
- Ilustración de autor

### Publicidad

- Concepción campaña publicitaria
  - Eslogan
  - Marketing directo
  - Anuncio
  - Folleto
  - Catálogo de promoción
  - Díptico
  - Tríptico
  - Mural
  - Rotulación de vehículos
  - Cartel
- Diseño de comunicación aplicada a entornos tridimensionales
  - Campaña gráfica coordinada
    - Creación de imagen
    - Cartel
    - Valla publicitaria
    - Lona publicitaria
    - Tríptico
    - Tarjeta
    - Anuncio

### Infografía / Grafismo de la información

- Gráfico
- Tabla estadística
- Mapa
- Esquema
- Pictograma
- Sistema pictográfico
- Diseño de gráfica explicativa / Instrucciones
- Proyecto gráfico para diseño expositivo

### Señalética

- Sistema de señalización
  - Señales situacionales
  - Señales direccionales
  - Directorios generales
  - Directorios específicos
  - Hitos emblemáticos
  - Aplicaciones en paredes / ventanas

### Tipografía

- Diseño de tipografía
- Diseño de tipografía corporativa
- Diseño de variante tipográfica

MODIFICACIONES:

Se da lugar propio a aquellas especialidades del diseño que tienen ciclo formativo específico

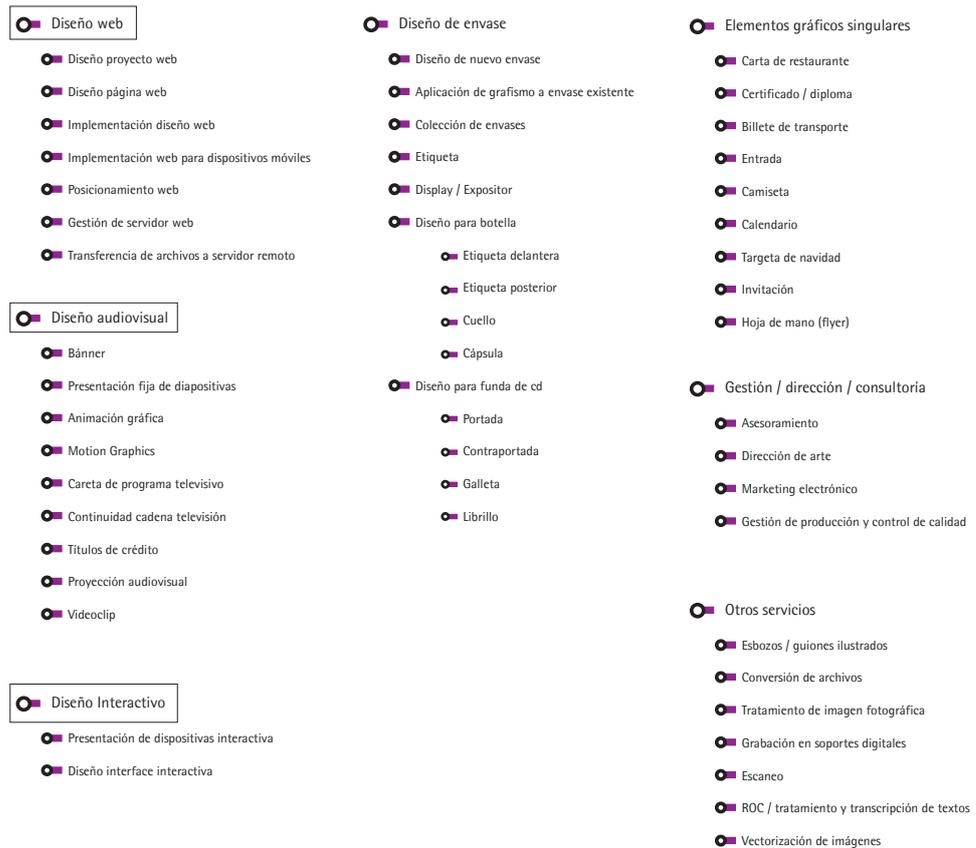
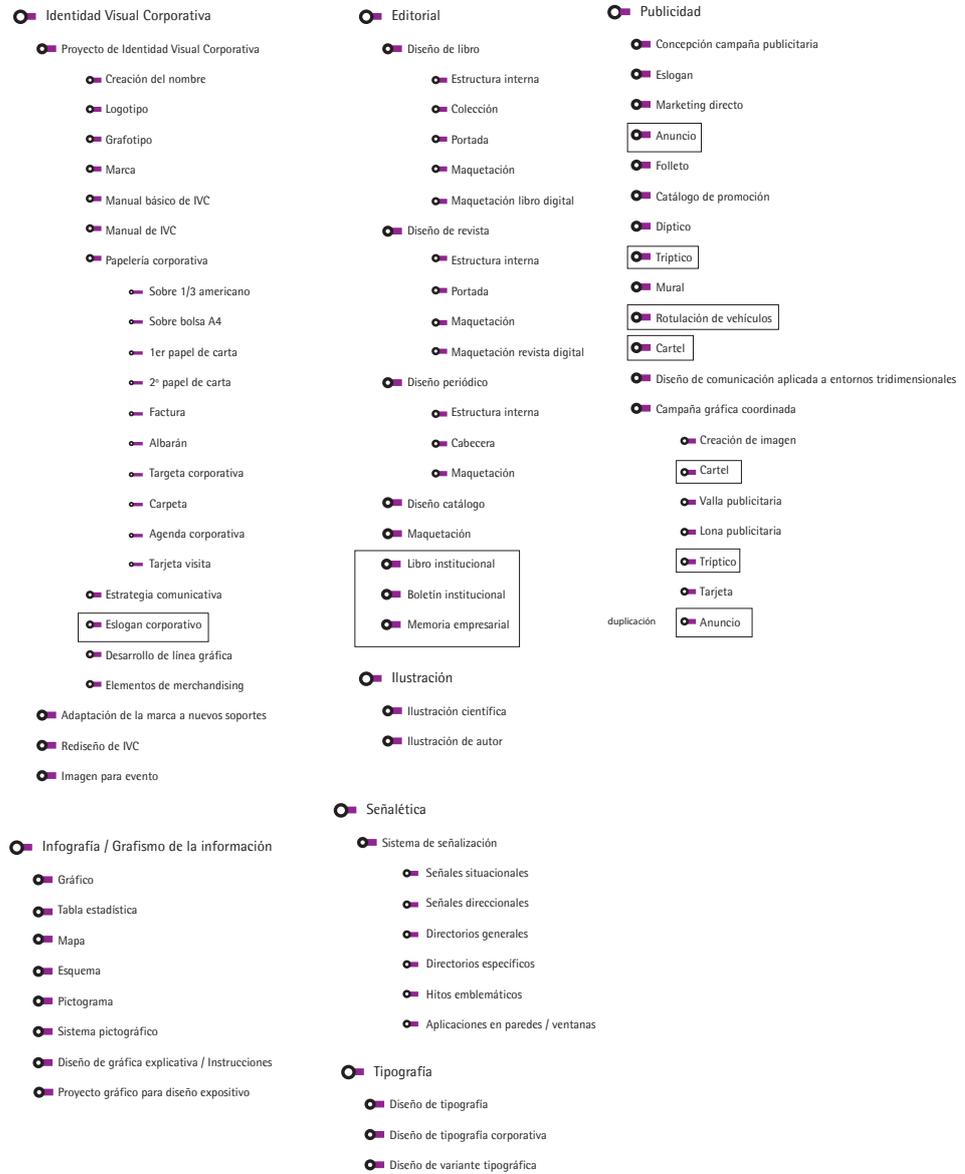


Fig. 88: Propuesta de categorización: Proyectos concretos vinculados a especialidades de diseño adaptada a los nuevos modelos formativos LOE. Elaboración propia

En el gráfico anterior podemos ver las modificaciones indicadas con un recuadro. El proyecto de diseño expositivo se cambia de lugar, ya que lo que pretende en el fondo una exposición es informar. Por lo tanto el diseño de la misma debe hacerse para que el público salga de ella conociendo algo más sobre el tema del que trata, así que el mejor lugar para ubicarla es la infografía o gráfica de la información. Se especifica también, dentro de ilustración los distintos tipos que podemos encontrar, la ilustración de autor y la ilustración científica.

Por último se separa el bloque que en el gráfico anterior se había denominado Interactivo / audiovisual / web en tres bloques más pequeños cada uno con sus propias especificidades. En diseño web se colocan aquellos proyectos que actúan sobre soporte Internet. Aquellos que unen audio con imágenes se han ubicado en audiovisual y por último aquellos en los que es necesaria la intervención de las personas para su funcionamiento se han ubicado en interactivo. Los cambios ahora hacen que el esquema responda al modelo educativo de especialización de artes plásticas y diseño pero no a la realidad, puesto que toda web implica interactuar con el público, por lo tanto también es interactiva, pero al mismo tiempo, un interactivo no siempre tiene por que ser una web. Si hablamos de web se habla de soporte, si hablamos de interactivo hablamos de cómo el público se relaciona con el producto. Lo mismo ocurre con la categoría audiovisual. Una web puede ser audiovisual y cualquier interactivo también puede incluir música/audio e imágenes en movimiento. Por lo tanto se debería de encontrar una fórmula que no mezclara sistemas para poder ubicar cada

elemento donde realmente debe estar ya que esta mezcla tecnología con comportamiento. Este problema de duplicidad lo encontramos en más lugares del modelo como muestra el gráfico siguiente:



MODIFICACIONES:

Se detectan duplicidades de productos en especialidades distintas.

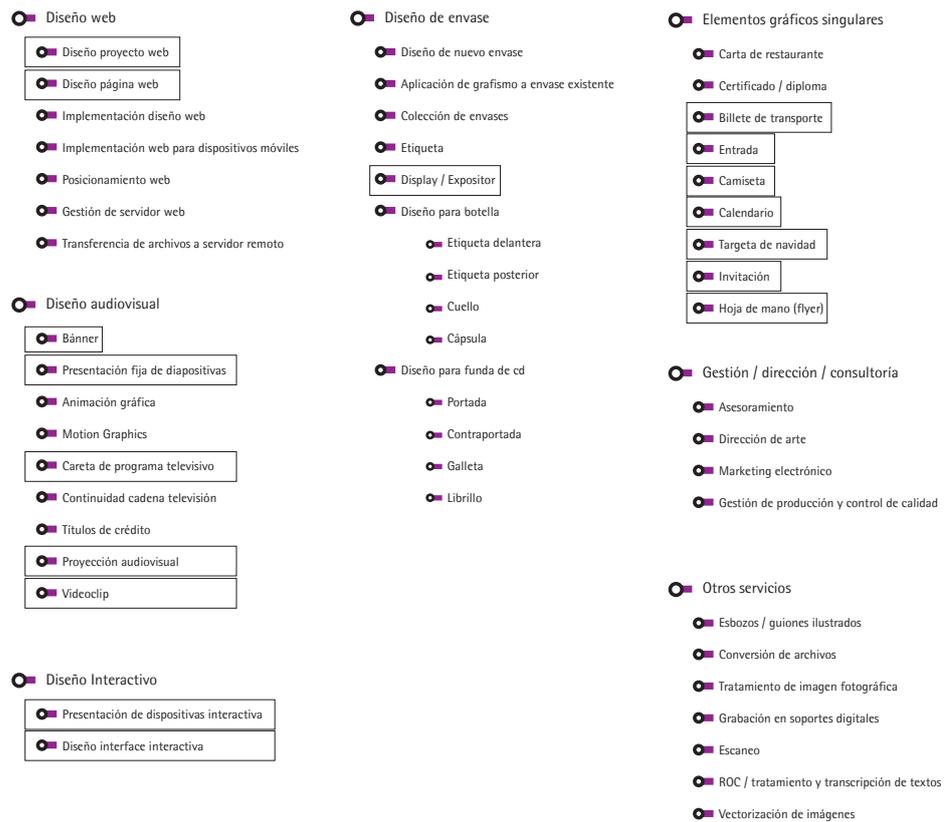


Fig. 89: Propuesta de categorización: Proyectos concretos vinculados a especialidades de diseño adaptada a los nuevos modelos formativos LOE. Problema de duplicidades. Elaboración propia

A través del gráfico anterior se puede observar que el nivel de proyectos que podrían salir duplicados es alto. De este modo el eslogan corporativo se ha ubicado en Identidad visual corporativa por que va ligado a la identidad de marca pero un eslogan tiene una función publicitaria implícita por lo que también se podría ubicar en publicitaria. Los libros, boletines y memorias institucionales se ubican en editorial dado que el tipo de trabajo que prima en ellos es la maquetación, pero el hecho de que sean institucionales va directamente ligado a Identidad visual corporativa<sup>284</sup>, por lo tanto no sería erróneo encontrarlos también bajo esa tipología proyectual. El display expositor, ubicado en Diseño de envase, ya que habitualmente va ligado a ellos, cumple también una función publicitaria, por lo tanto tendríamos otra duplicidad en este aspecto. En los apartados de web, audiovisual e interactivo encontramos problemas similares. El banner por ejemplo puede ser una imagen fija o en movimiento, que puede tener audio y que cumple una función publicitaria en un medio concreto como es Internet. Lo mismo ocurre con las caretas de programas y la continuidad de los canales televisivos. Son sin duda productos audiovisuales pero que cumplen la función de identificar a un canal de televisión, por lo tanto corporativos. Por lo que respecta a los elementos gráficos singulares, si se intenta analizar de donde proceden mayoritariamente los encargos también es posible una nueva redistribución, así billete de transporte, entrada, calendario, tarjeta de navidad e invitación

284 Tema ampliamente desarrollado por la Doctora Raquel Camacho en su tesis Sobre la naturaleza, comprensión y evaluación de la identidad visual para la empresa; *Universitat de Barcelona*. Tesis doctoral leída en Julio de 2015.

podrían ir vinculados a corporativa, ya que habitualmente quien encarga estos productos exige una identificación de su marca en ellos y también la coherencia gráfica con los demás elementos que forman su identidad. La camiseta podría ir en publicidad y en corporativa también y la hoja de mano o *flyer* también podría resituarse en la categoría de publicidad. Se determina de este modo el contexto proyectual como determinante clasificatoria.

De nuevo se distribuyen las duplicaciones, se eliminan las categorías que mezclaban proyecto y medio y se simplifica la clasificación:



#### Editorial

- Diseño de libro
  - Estructura interna
  - Colección
  - Portada
  - Maquetación
  - Maquetación libro digital
- Diseño de revista
  - Estructura interna
  - Portada
  - Maquetación
  - Maquetación revista digital
- Diseño periódico
  - Estructura interna
  - Cabecera
  - Maquetación
- Diseño catálogo
  - Maquetación
- Libro institucional
- Boletín institucional
- Memoria empresarial

#### Ilustración

- Ilustración científica
- Ilustración de autor

#### Señalética

- Sistema de señalización
  - señales situacionales
  - Señales direccionales
  - Directorios generales
  - Directorios específicos
  - Hitos emblemáticos
  - Aplicaciones en paredes / ventanas

#### Publicidad

- Concepción campaña publicitaria
- Eslogan
- Marketing directo
- Anuncio
- Folleto
- Catálogo de promoción
- Díptico
- Triptico
- Mural
- Rotulación de vehículos
- Cartel
- Diseño de comunicación aplicada a entornos tridimensionales
- Campaña gráfica coordinada
  - Creación de imagen
  - Cartel
  - Valla publicitaria
  - Lona publicitaria
  - Triptico
  - Tarjeta
  - Anuncio
- Báñner
- Animación gráfica
- Motion Graphics
- Proyección audiovisual
- Videoclip
- Display / Expositor
- Camiseta
- Hoja de mano (flyer)

#### Tipografía

- Diseño de tipografía
- Diseño de tipografía corporativa
- Diseño de variante tipográfica

MODIFICACIONES:

Eliminación de duplicidades aplicando regla de lo que domina a nivel proyectual.

- Infografía / Grafismo de la información
  - Gráfico
  - Tabla estadística
  - Mapa
  - Esquema
  - Pictograma
  - Sistema pictográfico
  - Diseño de gráfica explicativa / Instrucciones
  - Proyecto gráfico para diseño expositivo
  - Presentación fija de diapositivas
  - Presentación de dispositivos interactiva
  - Diseño interface interactiva
- Gestión / dirección / consultoría
  - Asesoramiento
  - Dirección de arte
  - Marketing electrónico
  - Gestión de producción y control de calidad
- Diseño de envase
  - Diseño de nuevo envase
  - Aplicación de grafismo a envase existente
  - Colección de envases
  - Etiqueta
  - Diseño para botella
    - Etiqueta delantera
    - Etiqueta posterior
  - Cuello
  - Cápsula
  - Diseño para funda de cd
    - Portada
    - Contraportada
  - Galleta
  - Librillo
- Otros servicios
  - Esbozos / guiones ilustrados
  - Conversión de archivos
  - Tratamiento de imagen fotográfica
  - Grabación en soportes digitales
  - Escaneo
  - ROC / tratamiento y transcripción de textos
  - Vectorización de imágenes
  - Implementación diseño web
  - Implementación web para dispositivos móviles
  - Posicionamiento web
  - Gestión de servidor web
  - Transferencia de archivos a servidor remoto

Fig. 90: Propuesta final de categorización: se eliminan los medios y se prioriza aquello que domina en el proyecto. Elaboración propia

Era necesario establecer las diferentes categorías proyectuales para plantear en este momento su división en específicas o en generalistas siempre teniendo en cuenta las fases del proyecto de diseño y contemplando de forma dividida la fase conceptual o de pre-proyecto y la fase de ejecución. Esta división de categorías proyectuales específicas y generalistas se complementa con la división según los mismos criterios de los estratos formativos y con ello nos da una aproximación del nivel de especialidad que se imparte en cada estrato formativo y por lo tanto el tipo de perfil profesional que debería intervenir en cada proyecto.

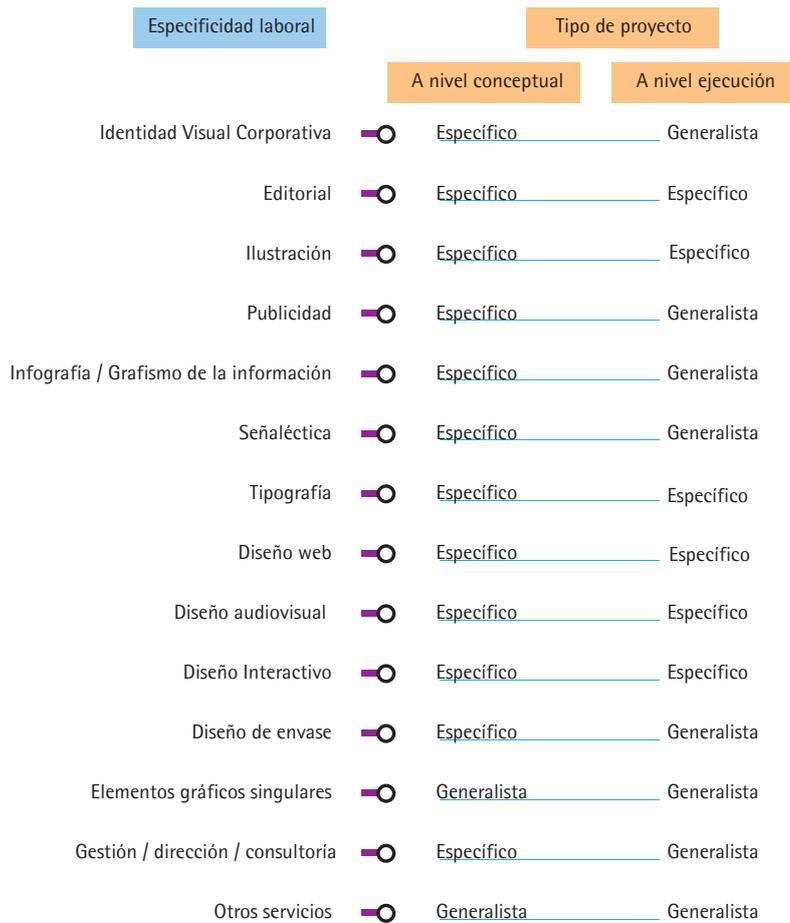


Fig. 91: Propuesta de clasificación de las especificidades laborales en tipos de proyecto generalistas o específicos teniendo en cuenta los niveles conceptual y de ejecución. Elaboración propia

La especificidad laboral ligada a la tipología proyectual (generalista o específica) + los niveles formativos da lugar a una especificación de niveles formativos por grado de especialidad.

Al aplicar las categorías de generalista o específico al esquema educativo visto en el subcapítulo 3.3 Marco docente podemos ver, tal y como muestra el siguiente gráfico que en España existe una formación específica en los primeros estratos formativos (formación profesionalizadora), una formación generalista en los primeros estratos de la formación teórico- disciplinar (grados) y una posterior especialización a nivel de másters, postgrados y doctorados.

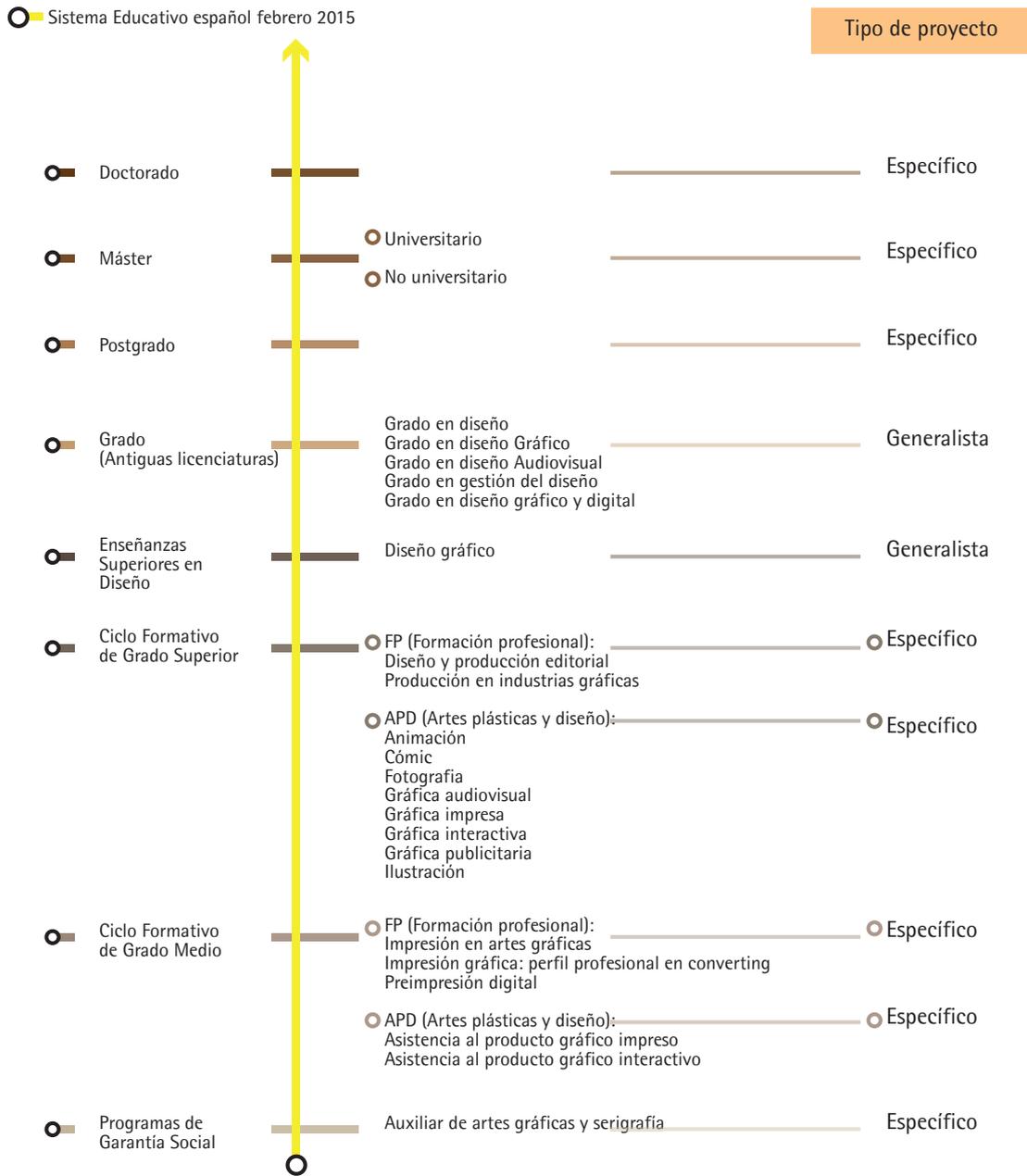


Fig. 92: Aplicación de las categorías específico y generalista a los niveles educativos. Elaboración propia

### 5. 1 Por función del mensaje:

Este sistema clasificatorio parte de la "teoría" de las 3i formulada por Jesús Del Hoyo Arjona analizada al principio de este capítulo y desarrollada también por la Doctora Raquel Camacho en su tesis doctoral<sup>285</sup>. Dadas las dificultades de clasificación que se han podido observar con los sistemas

285 CAMACHO, RAQUEL; Sobre la naturaleza, comprensión y evaluación de la identidad visual para la empresa; *Univer-*

anteriormente propuestos se intenta abrir el sistema clasificatorio, buscar un sistema más global, más general, donde cada elemento pueda tener su sitio. Para ello se retrocede al ámbito disciplinar general: La comunicación, tal y como el Doctor Del Hoyo plantea en su propuesta.

El esquema general de la comunicación<sup>286</sup> como podemos ver en el gráfico inferior consta como elementos principales el emisor (quién envía el mensaje), el mensaje (motivo de la comunicación) y el receptor (aquel que recibe el mensaje). También en posición vertical vemos aquellos elementos que intervienen en la comunicación y que ayudan a la comprensión de la misma, estos son: el contexto (lugar, espacio y condiciones donde se da la comunicación) el código (sistema de codificación del mensaje) y el canal (lugar por el que viaja el mensaje). Plantearse este esquema como punto de partida para establecer líneas de trabajo en diseño gráfico puede resultar extraño, ya que es un esquema más propio de disciplinas como el periodismo, pero al fin y al cabo lo que hacen los diseñadores gráficos es codificar mensajes. Por lo tanto la comunicación es nuestro ámbito disciplinar madre o general y lo que nos separa del periodismo o otras disciplinas de la comunicación, es el código. El lenguaje del diseño, es la clave de la profesión. Es aquello propio, aquello que nos diferencia.

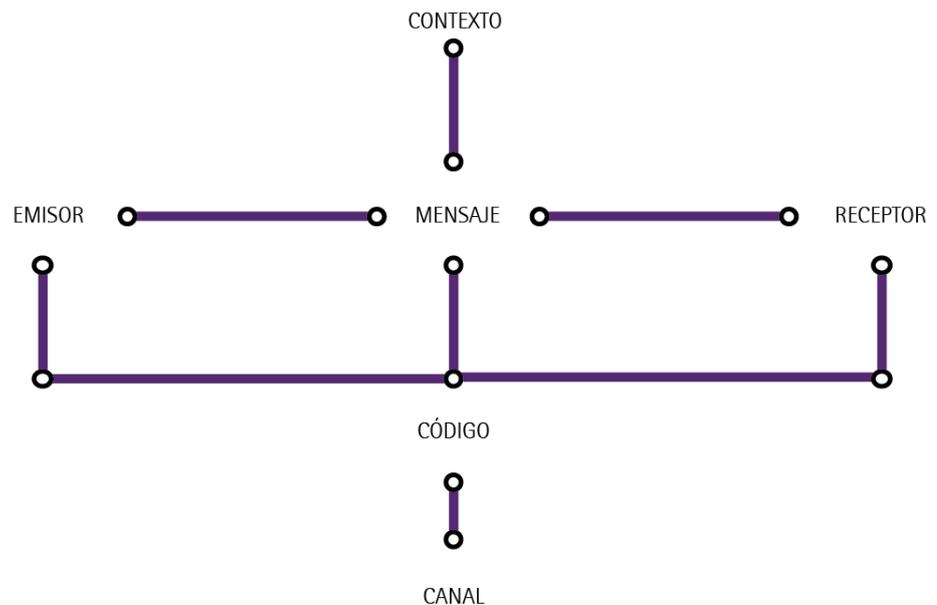


Fig. 93: Esquema de la comunicación. Elaboración propia

Por lo tanto podríamos definir al diseñador gráfico como aquel perfil profesional que dentro del esquema de la comunicación codifica los mensajes del emisor usando un código visual propio y haciendo los mensajes más atractivos al receptor al que van dirigidos.

Este sistema clasificatorio parte de la premisa que todo proyecto de diseño gráfico es un proyecto

*sitat de Barcelona*. Tesis doctoral leída en Julio de 2015. Director: Jesús Del Hoyo Arjona.

286 Para el desarrollo de este apartado se tienen en cuenta las formulaciones de Pierce, Saussure, Bühler y Jacobson así como los planteamientos que hace la Doctora Ana Entenza en su tesis doctoral Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales. Análisis crítico de las aportaciones realizadas desde diversas disciplinas; UAB; 2008.

de comunicación intencionada. Todo proyecto gráfico cumple una determinada función entre un emisor y un receptor, por lo tanto es un producto de mediación, es un mensaje dentro del sistema de comunicación. Por ello es posible establecer una clasificación en base a estas funciones. Para ir más allá en lo referente a la clasificación es necesario reflexionar sobre las funciones del lenguaje. Para ello y tal y como ya lo había hecho la Doctora Ana Entenza<sup>287</sup> en su tesis se usa el modelo propuesto por Roman Jakobson.

(1896 Moscú – 1982 Boston). Lingüista, fonólogo y teórico literario ruso.

### **Clasificación según Roman Jakobson:**

1. Función Apelativa / Conativa: emisor intenta influir en la conducta del receptor.
2. Función Referencial / Representativa / Informativa/ Denotativa / Cognoscitiva: mensaje verificable. Claramente se reconoce la relación con la realidad. Permite brindar conceptos o información objetiva.
3. Función Emotiva / Expresiva / Sintomática: comunicación centrada en el emisor. Exteriorización de actitudes, sentimientos y/o estados de ánimo.
4. Función Estética / Poética: comunicación orientada al mensaje. Que sea bonito, retórico.
5. Función Fáctica o de Contacto: Comunicación centrada en el canal, sirve para mantener contacto. Información nula.
6. Función Metalingüística: hablar del propio lenguaje.

Como se ha comentado con anterioridad aquello que diferencia al diseño gráfico dentro de la disciplina general de la comunicación es el código, por lo tanto, se entiende que el código "del diseño gráfico" es aquello que une a todos los profesionales, el eje central alrededor del que giran las líneas de trabajo.

También se debe tener en consideración que las funciones del lenguaje en comunicación en ningún caso son exclusivas, que un mismo mensaje puede llevar implícitas dos o más funciones y que a pesar que una de ellas suele dominar sobre las otras en ningún caso las excluye. Este hecho es similar al problema de duplicidad que encontrábamos en el esquema propuesto para las disciplinas proyectuales. Un *banner*, ligado a la web por su sistema de salida no deja de ser un anuncio, por lo tanto publicitario y además puede ser interactivo y cambiar de forma cuando el usuario interactúa con él.

Por lo tanto es necesario establecer un esquema que sea inclusivo, flexible y que pueda contener estos vínculos, traspasos e incluso duplicidades.

El esquema siguiente es una primera aproximación tomando como base de forma directa las funciones del lenguaje de Jakobson:

---

287 ENTENZA, ANA I.; Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales. Análisis crítico de las aportaciones realizadas desde diversas disciplinas; UAB; Tesis doctoral leída en 2008; 59.

## ÁMBITO DISCIPLINAR GENERAL: COMUNICACIÓN

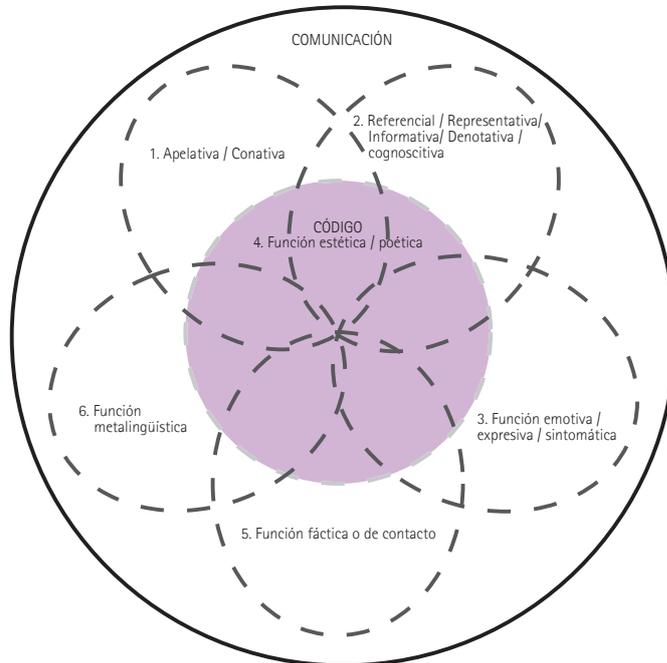


Fig. 94: Propuesta por ámbito disciplinar general y funciones del mensaje. Elaboración propia

Se establece la función estético – poética en el centro, haciendo referencia la código, a eso común a todos los profesionales y a su alrededor se despliegan las distintas funciones haciendo una forma de tal manera que todas confluyen en el centro y se establece un contacto continuo las unas con las otras.

Con este tipo de esquema de clasificación conseguimos que las taxonomías propuestas no sean excluyentes, que exista contacto entre los diferentes tipos de mensaje y por lo tanto entre las funciones que cumplen los proyectos de diseño y establecemos el vínculo común, el código, que es el que establece su pertenencia o no al sector profesional.

A partir de este esquema se elabora una traducción de la denominación de esas funciones a términos más propios de la disciplina del diseño gráfico y la comunicación visual:

ÁMBITOS DISCIPLINARES ESPECÍFICOS LIGADOS A LA FUNCIÓN DEL MENSAJE

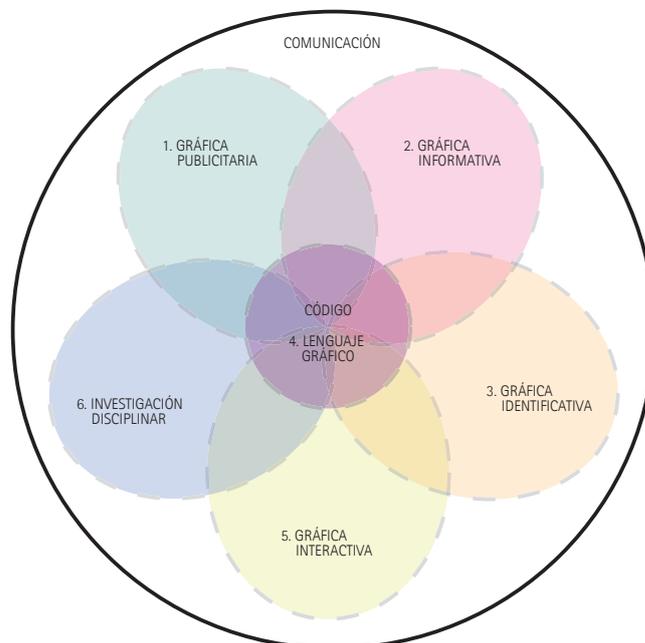


Fig. 95: Propuesta de ámbitos disciplinares ligados a la función del mensaje. Elaboración propia

De este modo, siempre bajo el cobijo de la comunicación como macro-disciplina el diseño se divide, teniendo siempre como eje conductor su código en **5 tipos de ámbitos disciplinares específicos o especialidades de diseño gráfico**:

- 1. Gráfica o grafismo publicitario.** Cumple la función apelativa o conativa del mensaje. Intenta influir de un modo u otro en la actitud o conducta del receptor.
- 2. Gráfica o grafismo informativo.** Cumple la función referencial, representativa, informativa, denotativa o cognoscitiva del mensaje. Informa o da a conocer hechos al receptor de la forma más objetiva posible.
- 3. Gráfica o grafismo identificativo.** Cumple la función emotiva, expresiva o sintomática. Quizá esta sea la menos directa a simple vista, pero si se profundiza en su significado: la comunicación centrada en el emisor, que sirve para exteriorizar sus actitudes, sentimientos y estados de ánimo se ve una clara referencia a la identidad personal de los emisores, por lo tanto, es la función que habla de las empresas, de las personas y por lo tanto la función que acoge toda la parte de Identidad Visual Corporativa.
- 4. Código** es el eje central y cumple una función estética. En el diseño gráfico la función estética va implícita en todos los proyectos.
- 5. Gráfica o grafismo interactivo.** Cumple la función fáctica o de contacto, aquella función centrada en el canal. Todos los productos de grafismo interactivo tienen como medio

de interactividad entre emisor y receptor el canal, la importancia del mismo es vital y es el contacto con él el que hace posible la comunicación.

**6. Investigación disciplinar, docencia.** La investigación disciplinar y la docencia son aquella especialidad dentro de la disciplina que reflexiona sobre sí misma, que la cuestiona y la reformula.

Al profundizar en los ámbitos disciplinares específicos y ligando la estructura actual propuesta con la clasificación por tipología proyectual del punto anterior<sup>288</sup> se subdividen los ámbitos disciplinares propios del diseño gráfico y la comunicación visual en las tipologías proyectuales propias y clásicas de la disciplina como son: la publicidad, el diseño editorial, la infografía o grafismo de la información, la ilustración, la señalética, el diseño de envase, la identidad visual corporativa, la gráfica interactiva y la investigación en diseño. Todas ellas bajo el amparo del denominador común a todas: el código, con los ámbitos disciplinares de la tipografía y la iconografía y las relaciones que se establecen entre texto y imagen como ejes centrales.

ÁMBITOS DISCIPLINARES ESPECÍFICOS LIGADOS A ESPECIALIDADES DE DISEÑO GRÁFICO O LÍNEAS DE TRABAJO

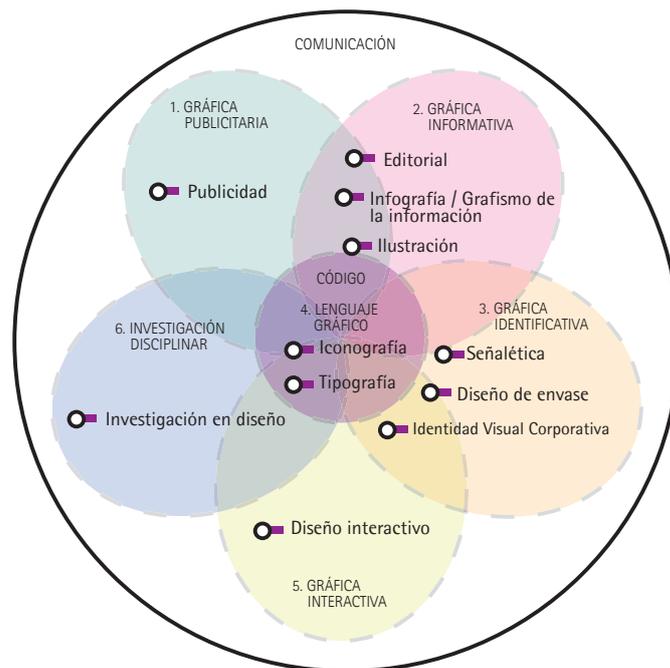


Fig. 96: Propuesta de ámbitos disciplinares específicos ligados o especialidades de diseño gráfico a líneas de trabajo. Elaboración propia

De este modo y se puede resumir que el diseño gráfico parte de un ámbito disciplinar general que es la comunicación y que de ahí se concreta en ámbitos disciplinares más concretos que dan lugar a

288 Ver página 273.

tipologías proyectuales tal y como muestra el resumen siguiente:

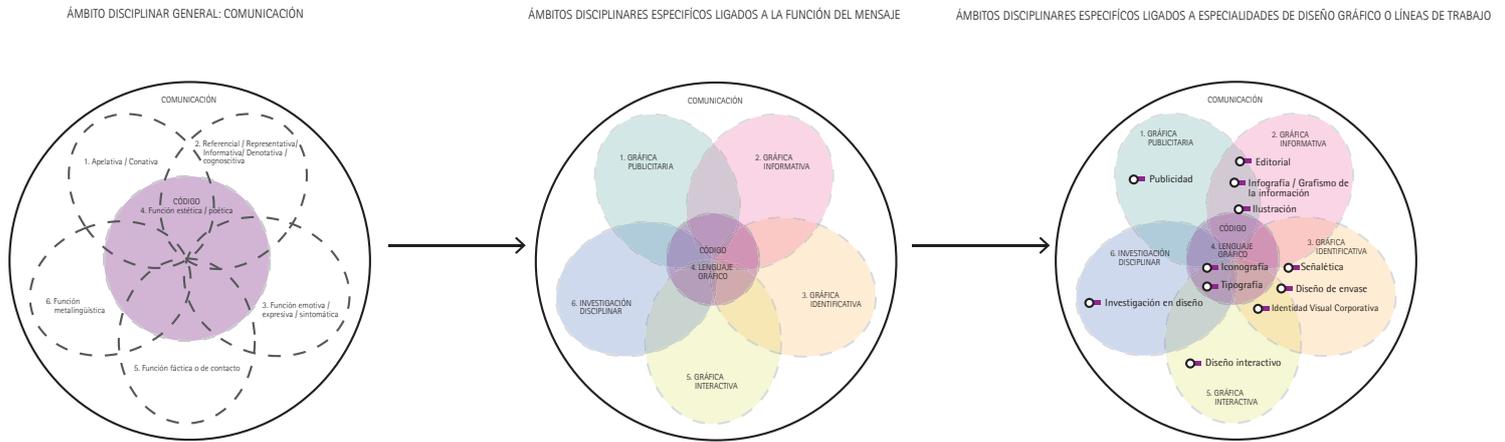


Fig. 97: Evolución de la propuesta a 3 niveles de profundidad. Elaboración propia

Ya que se plantea un modelo conceptual estratificado, se ahonda un punto más en él, con la intención de fusionar en su totalidad el sistema clasificatorio por tipología proyectual propuesto en el punto anterior con el modelo comunicativo.

El siguiente gráfico añade al anterior ya no solo las categorías proyectuales sino también los proyectos que de cada una de ellas derivan. De este modo se obtiene una visión estratificada, clara y resumida de las especificidades laborales y las líneas de trabajo o de especialización que puede asumir un profesional del diseño gráfico. Siempre entendiendo que no son independientes ni cerradas sino que se combinan con medios de salida, ya sean analógicos o digitales, impresos o audiovisuales, etc.

## ÁMBITO DISCIPLINARES ESPECÍFICOS: LÍNEAS DE TRABAJO - PRODUCTOS

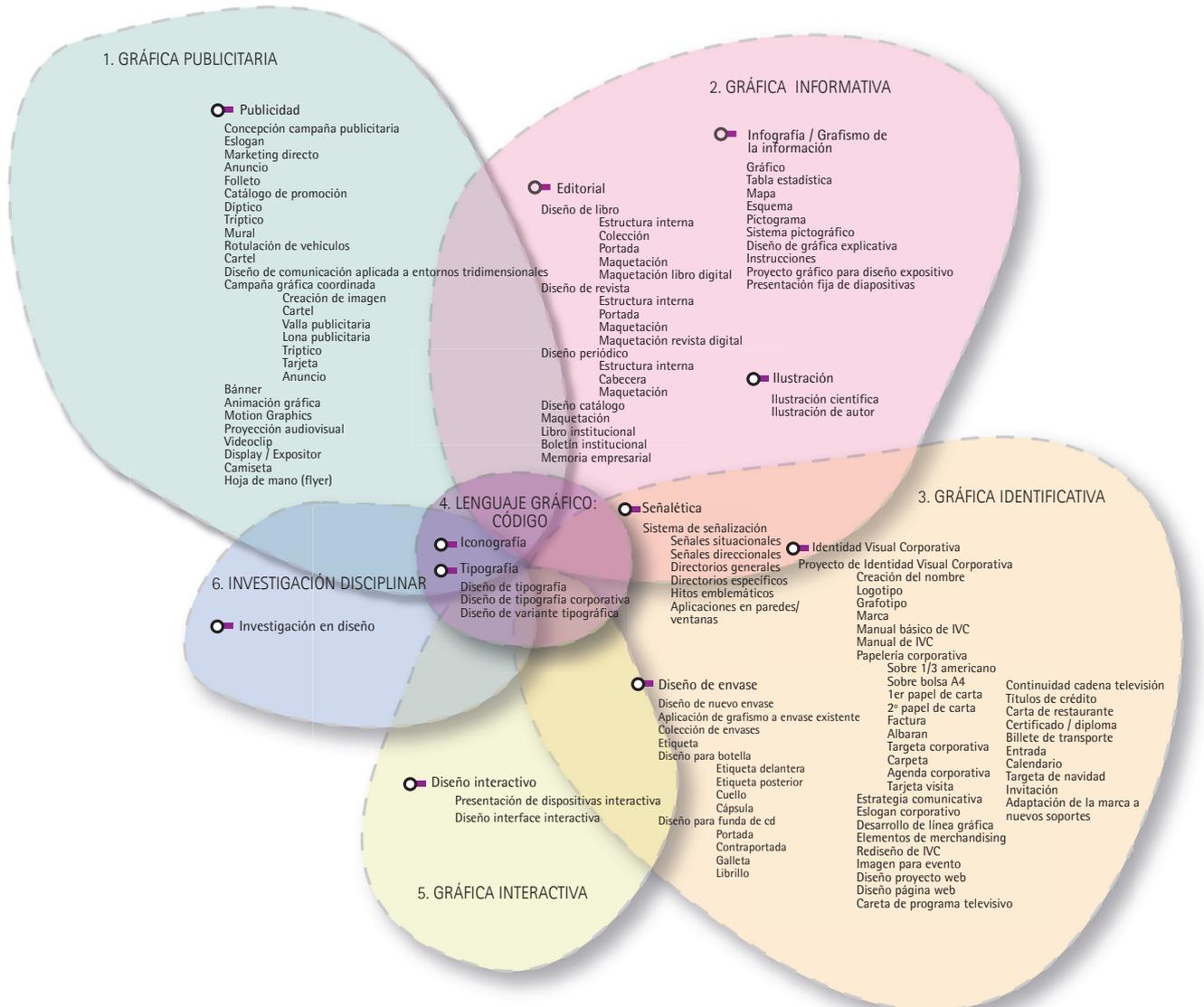


Fig. 98: Propuesta clasificación por proyecto. Elaboración propia

La singularidad del ámbito disciplinar del diseño gráfico hace necesario el uso de un gráfico entrecruzado, solapado y transparente ya que los ámbitos disciplinares no son estancos, sino que como ya se ha dicho a lo largo de este capítulo, hay productos que podrían pertenecer ahora a un ámbito, ahora al otro. Con esta estructura gráfica se atribuyen a los distintos ámbitos o especialidades disciplinares zonas de trasvase y contacto entre ellas y sobretodo y de forma muy visual permite

entender el código, el lenguaje gráfico, como eje central a través del cual fluyen cada una de las especialidades siempre estando en contacto con el.  
 Por último, si a esta estructura se le añade una capa más, recuperando la teoría de las 3i del Doctor Jesús Del Hoyo obtenemos un gráfico donde no solo podemos ver los ámbitos disciplinares, líneas de trabajo y productos sino también las zonas de influencia de cada uno de estos ámbitos, líneas y productos vinculados a su función no solo comunicativa sino también social. Quedan definidos también en el gráfico los elementos transversales y estructurales de la disciplina: INVESTIGACIÓN DISCIPLINAR Y CÓDIGO.

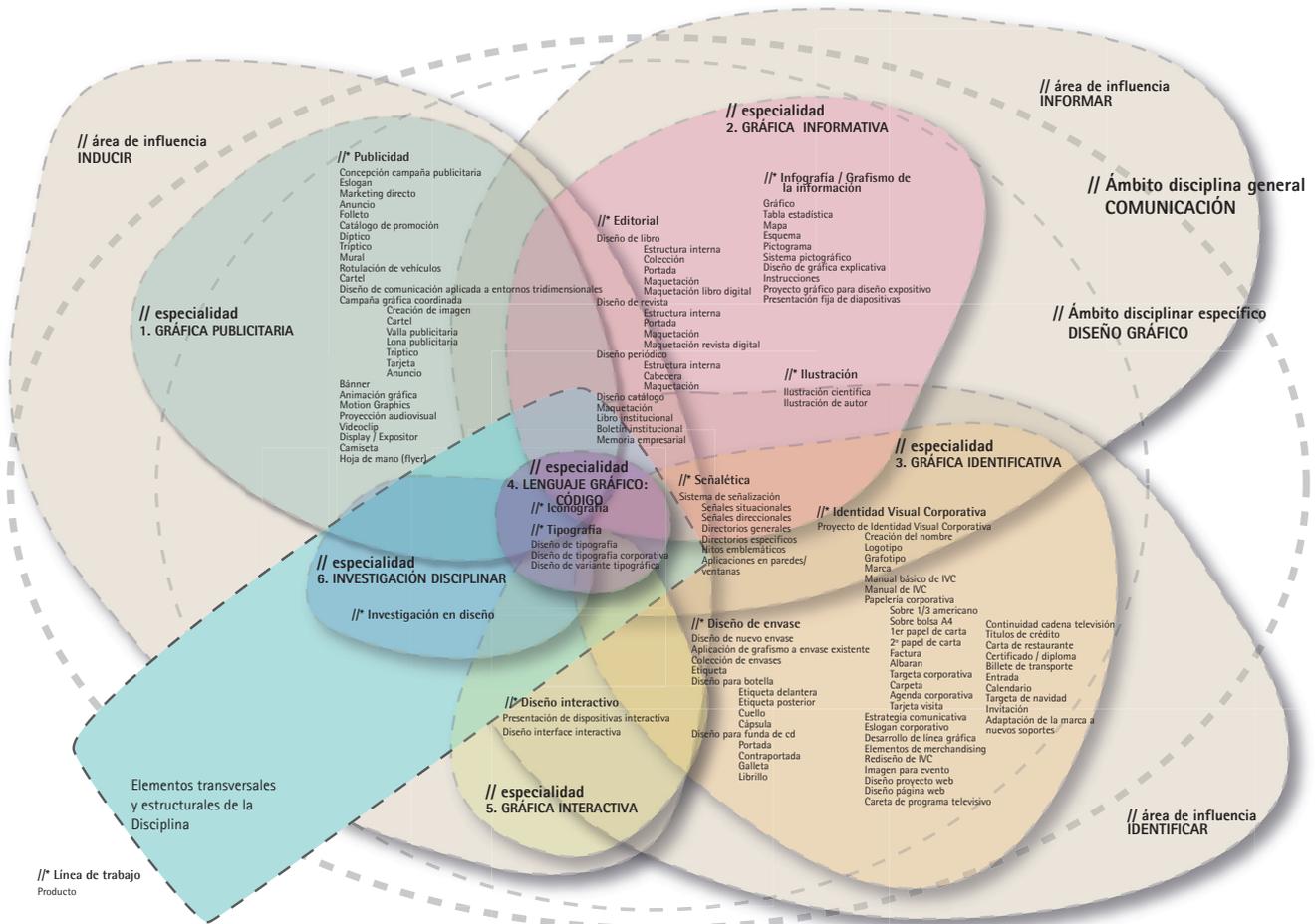


Fig. 99: Miniatura Propuesta definitoria de la disciplina desde el ámbito disciplinar general al producto pasando por el ámbito disciplinar específico, las especialidades de diseño gráfico y las líneas de trabajo y vinculándolo a sus áreas de influencia social y estructural teórica. Elaboración propia. Ver anexo 7. 20 Propuesta definitoria de la disciplina

## 5. Conclusiones



## 5. Conclusiones

En la introducción a esta tesis doctoral se define como **objetivo evidenciar la situación real del diseño gráfico y de sus profesionales y situar a la una y a los otros donde ciertamente les corresponde en el actual paradigma laboral, legal y disciplinar**. Para ello se definieron unos objetivos precisos vinculados a unas hipótesis concretas que se han desarrollado a lo largo de la investigación y que a continuación se concluyen:

### Objetivo 1:

Determinar los factores que han provocado cambios en la profesión en otros momentos de la historia.

#### Hipótesis asociada:

- a) Existen unas constantes en la historia que provocan los cambios.

### Conclusiones hipótesis a)

No se comprueba la hipótesis de que existen unas constantes en la historia, pero sí unos factores que vinculados a la aparición de la actividad del diseño gráfico han provocado, facilitando y acelerando, cambios que han dado lugar al oficio y de ahí a la profesión y la disciplina.<sup>289</sup>

El nacimiento y la evolución de la profesión del diseño va ligada a un eje triangular que une cambios a nivel económico, cambios a nivel técnico y cambios a nivel artístico – plástico:

1. S. XV - APARICIÓN DE LA ACTIVIDAD: I Revolución económico – artístico – tecnológica: invención de la impresión con tipos móviles, recogiendo la tradición de la escritura ya asentada y sistematizada en las diversas sociedades. Alianza entre Guttenberg (técnico), Schöffer (artista) y Fust ( empresario portador de capital).
2. S XVIII – XIX - APARICIÓN DEL OFICIO: II Revolución económico – artístico – tecnológica: Revolución industrial e invención de la litografía (técnica), división técnica del trabajo (artistas entran a trabajar en el proceso productivo), mejora en la economía social (mayor capacidad económica, nuevas necesidades sociales)
3. S. XX - APARICIÓN DE LA PROFESIÓN: III Revolución económico – artístico – tecnológica. En España regeneración económica tras la guerra civil (entrada en el sistema capitalista), los dibujantes publicitarios se independizan de las artes gráficas (separación de lenguaje plástico de la técnica), voluntad de asociación y reconocimiento.

<sup>289</sup> Ver anexo 7. 2 Cronograma. Diseño gráfico y comunicación visual. De las Artes Gráficas a la disciplina del diseño. Contexto Internacional.

4. S. XXI - DE PROFESIÓN A DISCIPLINA: IV Revolución económico – artístico – tecnológica y legal. Apertura económica ligada a la entrada en democracia, entrada del diseño a la universidad desde las facultades de Bellas Artes y aparición y revolución informática ligada a los programas de autoedición, fotomecánica y dibujo y con ello a la integración de oficios externos en una única figura.<sup>290</sup> Se produce un respaldo económico-social con la CNAE y un respaldo legal con la creación de un Colegio Oficial que la sitúa entre las actividades legalmente reguladas.

### Objetivo 2:

Determinar los cambios que marcan el cambio de paradigma del paso de la profesión a disciplina.

#### Hipótesis asociada:

- a) El diseño es una disciplina.

### Conclusiones a la hipótesis a)

Se comprueba la hipótesis, sí el diseño es una disciplina.

A nivel histórico:

- Se determinan los 3 tipos de factores que se han repetido con diferente grado de incidencia a lo largo de la historia en los momentos de cambio:

1. Económico: Apertura económica ligada a la entrada en democracia.
2. Académico: Entrada del diseño a la universidad con títulos que recogen su singularidad: como especialidad o como camino curricular (en Bellas Artes), como título propio o como ya es hoy en día Grado universitario en Diseño. (el diseño supera lo puramente artístico o visual y se teoriza).
3. Tecnológica: Aparición y revolución informática ligada a los programas de autoedición, fotomecánica y dibujo.

Desde la perspectiva de la realidad profesional:

- Se reconoce a nivel legal la existencia de la profesión. (Epígrafe CNAE propio)
- Se institucionaliza y desarrolla la formación específica universitaria en diseño (implantación grados en diseño en las universidades, los programas de máster y los programas de doctorado, lo que implica una formación continua de rango alto)

---

<sup>290</sup> Ver anexo 7. 2 Cronograma. Diseño gráfico y comunicación visual. De las Artes Gráficas a la disciplina del diseño. Contexto internacional. Apartado: Desarrollo de software informático.

- Se ofrece un abanico de posibilidades formativas específicas de diseño que cubren todos los niveles postobligatorios posibles.

- Se constituye en 2003/2004 el primer colegio oficial de diseño gráfico en España (*Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya*)

A nivel científico<sup>291</sup>:

- El diseño gráfico se establece como objeto de estudio de numerosas investigaciones, tesis, congresos, publicaciones, *papers* y proyectos de investigación financiados tal y como demuestran las fundamentaciones teóricas recogidas a lo largo de esta investigación.<sup>292</sup>

- Posee sus propios métodos de proyectación<sup>293</sup> y análisis y hace uso de los clásicos de investigación en ciencias sociales<sup>294</sup> para su propia fundamentación disciplinar de manera efectiva.

- Posee su propio lenguaje que define y articula sus productos.<sup>295</sup>

- Existen estudios desde la epistemología de la ciencia que avalan la hipótesis.<sup>296</sup>

- Existen a nivel formativo estudios que forman a los investigadores del propio objeto de estudio.<sup>297</sup>

- Existen y aumentan cada día las tesis doctorales vinculadas a su propio ámbito de especificidad y trabajo, a sus tareas y proyectos, a sus métodos, etc. y no solo aquellas que analizan e investigan el diseño desde corpus disciplinares externos.

Esta hipótesis ya fue defendida en julio de este año por la Doctora Raquel Camacho desde la epistemología de la ciencia y esta tesis la defiende desde la investigación de campo.

El diseño gráfico es una disciplina claramente asentada y definida y en pleno desarrollo, con un objeto de estudio propio, unos métodos propios, un lenguaje propio y unos profesionales e investigadores que centran su actividad en líneas de trabajo o investigación comunes siempre ligadas a la comunicación visual y no a la tecnología específica.

Se propone una definición gráfica de la disciplina que constata su complejidad y facilita su comprensión desde un medio argumental propio del diseño como es la visualización de datos y relaciones:

291 Ver definición disciplina en anexo 7. 17 Glosario, página 366.

292 Ver bibliografía, página 313.

293 Ver apartado 4. 1. 2 Perfiles profesionales según fases y responsabilidades dentro del proyecto, página 217.

294 Ver subcapítulo 1. 6 Metodología, página 33 y Bibliografía por temática, página 319.

295 La Doctora Ana Entenza profundiza sobre el lenguaje del diseño en su tesis doctoral Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales. Análisis crítico de las aportaciones realizadas desde diversas disciplinas. Ver bibliografía, página 315.

296 La Doctora Raquel Camacho prueba en su tesis Sobre la naturaleza, comprensión y evaluación de la identidad visual para la empresa la validez de la hipótesis desde el punto de vista epistemológico.

297 Ver apartado 3. 3. 3. 2. 3 Estudios de doctorado, página 183. Ver figura 42, página 184.

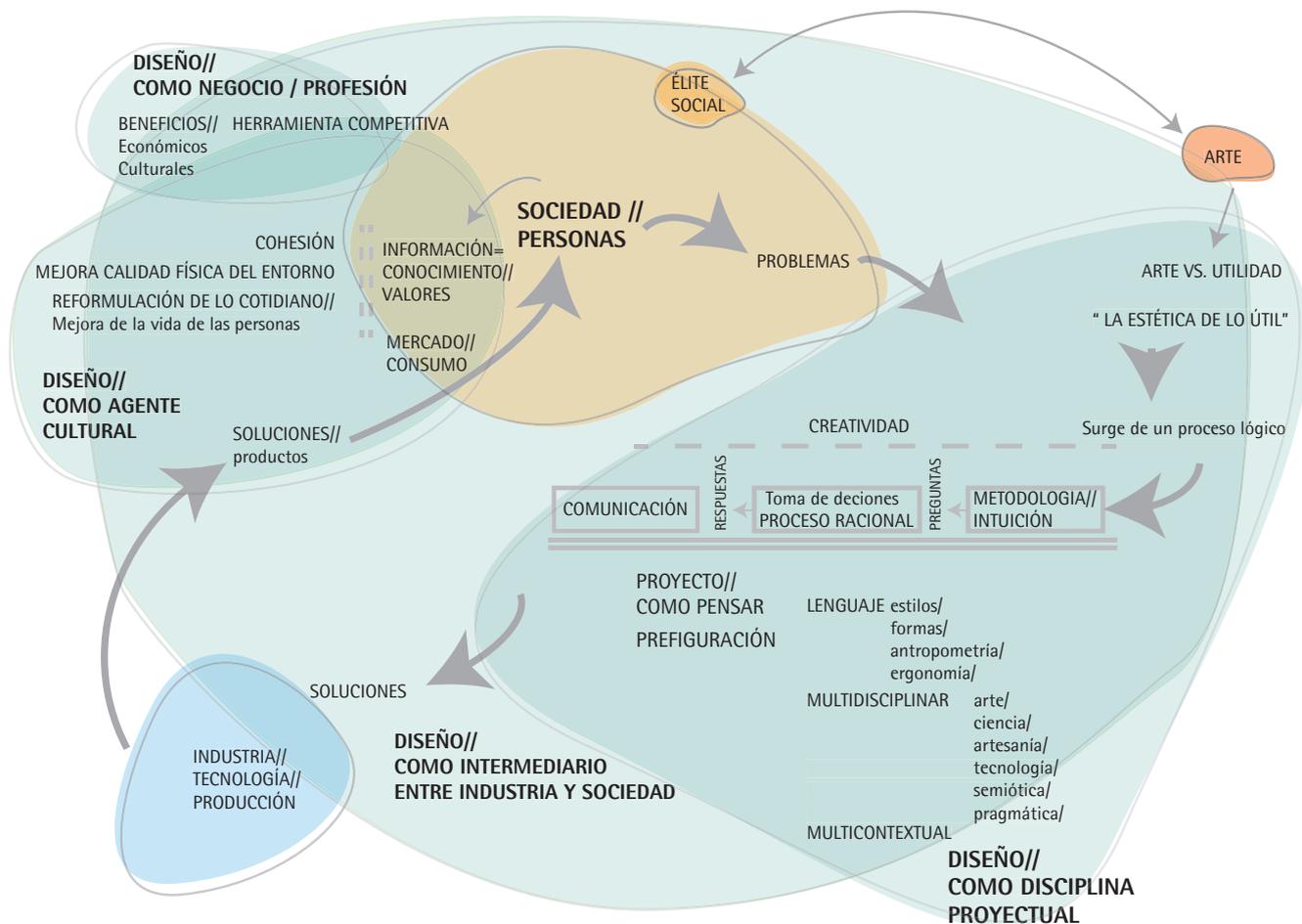


Fig. 100: Definición de diseño. Fuente: definiciones de diseño capítulo 2. Elaboración propia.

**Objetivo 3:**

Analizar el ámbito disciplinar del diseño gráfico y la comunicación visual y establecer sus singularidades desde el ámbito educativo, profesional, legal y estructural comparándolo con Europa.

**Hipótesis asociadas:**

- a) El ámbito disciplinar del diseño está desordenado, es impreciso, confuso y ello genera dispersión de conceptos, falta de consenso e invisibilidad.
- b) Existe suficiente estratificación profesional en los niveles formativos como para defender la existencia de una familia profesional propia que coordine funciones y responsabilidades.

## Conclusiones a la hipótesis a)

Se confirma la hipótesis, si el ámbito disciplinar del diseño está desordenado, es impreciso y confuso. Se confirma también que existe una dispersión, incoherencia y una falta de consenso que provoca la invisibilidad del mismo ante la sociedad y las administraciones, tanto a nivel profesional, como económico como educativo.

### A nivel profesional

Existen desde 1961 profesionales con conciencia de tipología profesional pero no reivindican a nivel legal su presencia

- Existen asociaciones profesionales específicas de diseño gráfico desde 1961 (Grafistas FAD) y no se reconoce al diseño como actividad económica hasta 2009 por directriz europea.<sup>298</sup>
- Las asociaciones no definen niveles profesionales como condición de vinculación a las mismas a excepción del *Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya* que lo hace en base a los requisitos que quedan determinados por ley.<sup>299</sup>
- Los concursos no ofrecen una perspectiva real de lo que es la profesión, no definen niveles profesionales,<sup>300</sup> se detectan incoherencias de clasificación entre categorías y productos estando las mismas duplicadas en los dos lugares,<sup>301</sup> se detectan nomenclaturas excesivamente genéricas y poco concretas para la definición de categorías donde cabría cualquier producto, (Gráfica variada)<sup>302</sup> y ello lleva a una dispersión y falta de clarificación del ejercicio profesional.
- A nivel profesional no existe una nomenclatura aceptada y clara que defina los diferentes estratos o niveles dentro de la profesión. Y la que existe no es de uso habitual.<sup>303</sup>

### A nivel económico

Resulta paradójico que si las Artes Gráficas están ubicadas en la sección C de la clasificación CNAE: Industria Manufacturera y el diseño en la M Actividades Profesionales Científicas y Técnicas, en el paso siguiente, el Catálogo de Cualificaciones Profesionales se relegue de nuevo al diseño a una categoría de trabajo manual, cuando como actividad económica ya se le había clasificado como profesional científico y técnico.

Esta paradoja puede responder a un problema detectado en el análisis de las posibilidades formativas en diseño y que resulta fácil de comprender si se atiende a la definición del mismo:

- A nivel económico los estudios realizados muestran un desajuste de precios por hora que va de 17 a 70 euros para un mismo producto. Lo que indica que no existen unas valoraciones estándares vinculadas a la profesión y a sus diferentes tipos de profesionales.<sup>304</sup> Y que los profesionales no valoran correctamente su trabajo por una falta de estratificación y comprensión del mismo.

298 Ver anexo 7. 3 Cronograma. Origen del diseño gráfico en España. De profesión a disciplina.

299 Ver anexo 7. 4 Tabla de cruce: Las asociaciones profesionales.

300 Ver anexo 7. 5 Tabla de cruce: Los concursos.

301 Ver anexo 7. 5 Tabla de cruce: Los concursos.

302 Ver anexo 7. 5 Tabla de cruce: Los concursos.

303 Ver apartado 3. 1. 4 Motor económico, página 100.

304 Ver apartado 3. 1. 4 Motor económico, página 103.

Tanto las familias profesionales como las áreas profesionales nacen enmarcadas en el contexto del Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales (CNCP). Este catálogo es un instrumento del que dispone el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte a través del Instituto Nacional de las Cualificaciones y este a su vez dependiente del Sistema Nacional de las Cualificaciones y Formación Profesional (SNCFP). Sirve para la ordenación de las cualificaciones profesionales que son susceptibles de reconocimiento y por lo tanto, de su posterior acreditación y que se hallan identificadas en el sistema productivo español definidas en función de las competencias apropiadas para el ejercicio profesional. Estas cualificaciones profesionales recogidas comprenden aquellas más relevantes en el panorama español siempre organizadas en familias profesionales y niveles. [La función de este Catálogo es elaborar la oferta de los títulos de Formación profesional y los certificados de profesionalidad y mantenerla al día. Contempla la Formación Profesional Ocupacional y la Formación Profesional Reglada.](#)

- Comparativamente España está muy por debajo de otros países comunitarios en lo que respecta a cifras del salario anual del sector.<sup>305</sup>

- Existe una desubicación del diseño en España. A nivel de Actividad Económica el diseño se encuentra en el mismo lugar que en Europa, a nivel de Cualificación Profesional no. El diseño sigue en España vinculado a las Artes Gráficas en lugar de a Actividades Científicas y Técnicas. Lo cual demuestra un anclamiento a lo histórico y una falta de ubicación del mismo teniendo en cuenta el nuevo contexto social, cultural y económico en el que se enmarca y sus singularidades.<sup>306</sup>

### A nivel formativo

- Desde el punto de vista formativo la oferta existente es amplia, compleja, solapada y duplicada.<sup>307</sup>

- A nivel de enseñanzas profesionalizadoras existen 2 vías las Artes Plásticas y Diseño y la Formación Profesional. El Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales solo recoge la formación que viene regulada por la Formación Profesional, con lo cual la formación específica de diseño vinculada a las Artes Plásticas y el Diseño no se recoge en el mismo a pesar de ser el lugar donde se imparte esta formación específica de la disciplina como indica su nombre: Artes Plásticas y Diseño.<sup>308</sup>

- En Artes Plásticas y Diseño existe una falta de nomenclatura clara para los perfiles profesionales propios, o en su defecto, una falta de uso o de rigor en la redacción que hace que se usen tareas como si fuesen perfiles profesionales.<sup>309</sup>

- En los planes de estudio de la formación profesionalizadora se detectan duplicados de perfiles profesionales en niveles diferentes así como en estructuras formativas diferentes. (APyD y FP)<sup>310</sup>

- Se detecta la falta de una estructura que responda a la lógica de ofrecer estudios de perfiles profesionales según nivel de responsabilidad. Se forman desde el mismo nivel de estudios perfiles profesionales de técnicos (manipulación) que de coordinación (gestión).<sup>311</sup>

- La Formación Profesional tradicional, ligada a las Artes Gráficas, ofrece perfiles profesionales ligados al diseño de publicaciones digitales. Las publicaciones digitales están más ligadas a ámbitos profesionales cercanos a la informática que a las Artes Gráficas como

305 Ver apartado 3. 1. 4 Motor económico, página 105.

306 Ver figura 33, página 128.

307 Ver subcapítulo 3. 3 El marco docente, página 131.

308 Ver apartado 3. 3. 3. 1 Formación Profesionalizadora, página 137.

309 Ver tablas páginas 139-144.

310 Ver tablas páginas 147-149.

311 Ver tabla página 149.

sector productivo, lo que de nuevo se establece como contradicción o paradoja ya que estos mecanismos de salida se alejan de su especificidad productiva.<sup>312</sup>

- En Artes Plásticas y Diseño se detecta una excesiva fragmentación de especialidades obviando la formación de un perfil generalista, lo cual produce duplicidades de hasta un 50% del contenido entre ciclos formativos distintos.<sup>313</sup>

- Por no aportar formación específica y ser síntoma de no entender el perfil de trabajo del diseñador gráfico, sorprenden los módulos optativos de los Estudios Superiores de Diseño (aplicaciones pictóricas, modelado y enmoldado, talla en madera, técnicas del metal, aplicaciones cerámicas, orfebrería y esmaltes, taller de estampados, técnicas textiles aplicadas, documental fotográfico, documental video-gráfico, taller experimental de nuevos materiales, aplicaciones con cartón, taller de piedra, institución artística: interacción, creación e intervención, taller de luz) que no parecen diseñados para la docencia del diseño sino que se acercan más a la idea de ser módulos pertenecientes a otras ramas del saber y su presencia evidencia la indefinición disciplinar de lo propio.<sup>314</sup>

- Resultan contradictorias las normativas que establecen que los Estudios Superiores de Diseño son equivalentes a todos los efectos a un Grado universitario cuando estos títulos no están expedidos por una universidad y por ello a efectos de acceso, la normativa dice que dan acceso a los estudios de máster, pero si se revisa la normativa de máster universitario, como requisito de acceso se solicita un grado universitario, que los Estudios Superiores no están ofreciendo, por lo tanto resulta una normativa confusa y "parcelaria"<sup>315</sup> que encierra a los estudiantes de la vía de Estudios Superiores en su propia formación no siendo posible el establecimiento de puentes, puesto que las normativas son contrarias y restrictivas la una para con la otra.<sup>316</sup>

La profesión no comparte términos y no tiene clara la estructura jerárquica de sus funciones. No existen unas categorías proyectuales estándar compartidas por el grueso profesional. En el ámbito educativo existe duplicidad de estudios tanto a nivel profesionalizador como a nivel teórico-disciplinar. Se hace necesaria una revisión, una reformulación y el establecimiento de un orden que permita una mayor comprensión, aceptación y buena práctica por parte del colectivo profesional para con ello asentar las bases estructurales y jerárquicas de la disciplina.

### Conclusiones a la hipótesis b)

Se ha comprobado que en España existe una estratificación formativa que permite defender - y organizar de forma eficaz y colaborativa - la existencia de una familia profesional propia del diseño gráfico.

312 Ver tabla página 142.

313 Ver tabla páginas 153-155.

314 Ver tabla página 176.

315 Entendiendo parcelaria como creadora de espacios estancos entre sí que no generan transversalidad ni continuidad.

316 Ver reales decretos Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre y Real Decreto 43/2015, de 2 de febrero.

- Existen 5 niveles formativos profesionales más un nivel ligado a la investigación disciplinar. Esto cubre, por el lado profesional, los 5 niveles que marca el Instituto Nacional de las Cualificaciones Profesionales y por el lado disciplinar, corrobora la tesis de que el diseño gráfico es una disciplina, puesto que existen a nivel oficial rango de estudios que se encargan de la formación de los investigadores disciplinares: los programas de doctorado.

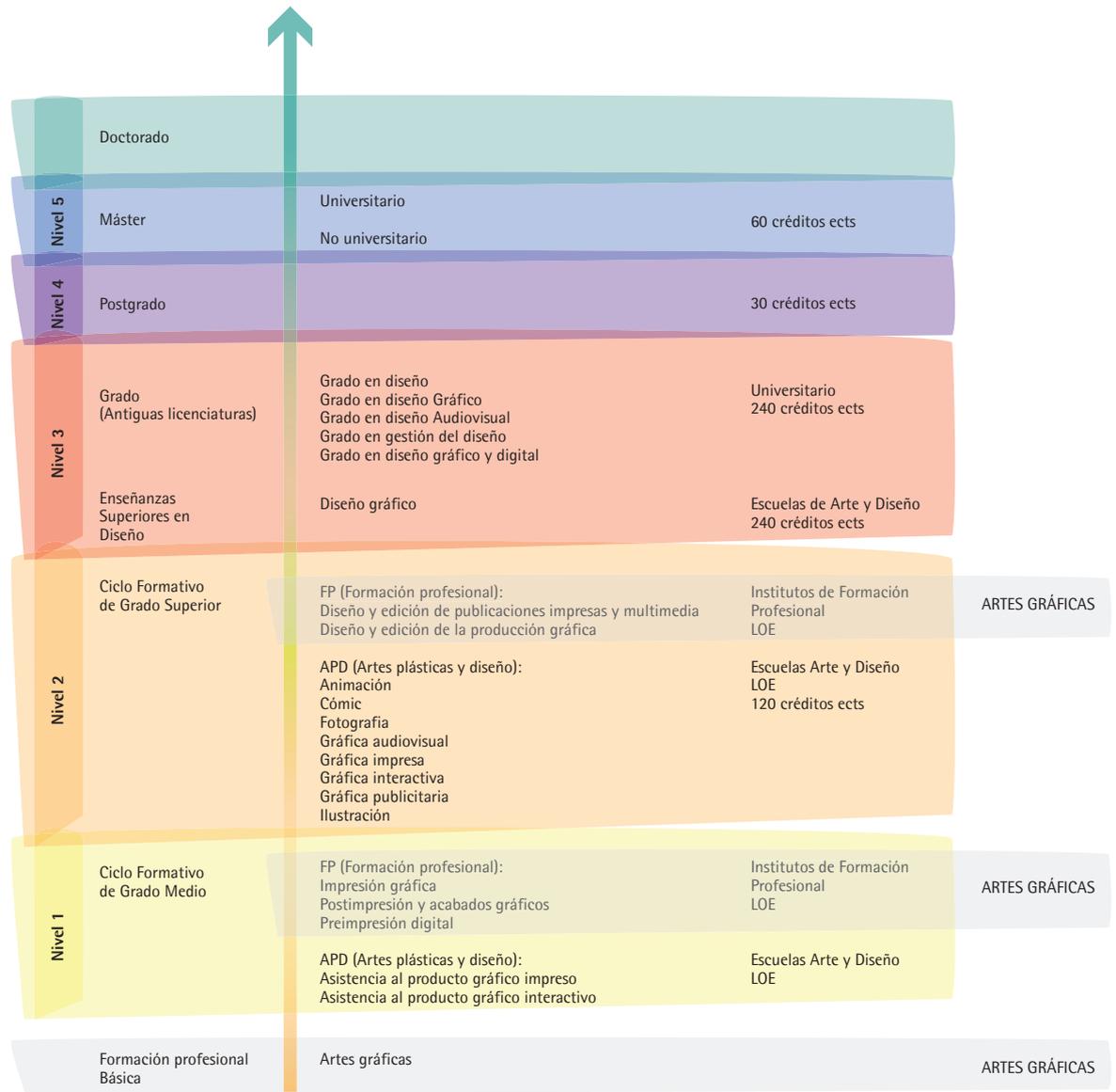


Fig. 101: Esquema de los estratos formativos especializados en la docencia del diseño en España. Elaboración propia

Se concluye esta hipótesis con la propuesta de eliminación del perfil profesional del diseñador gráfico de la familia profesional de las Artes Gráficas, en el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales.<sup>317</sup> Se plantea la necesidad de creación de una nueva familia profesional específica de

317 Por no ser esta su ubicación por cuestiones de función y especificidad laboral y por no ser el lugar que le corresponde estableciendo coherencia con la Clasificación Nacional de Actividades Económicas ni con la estructura de Cualifi-

diseño que recoja aquellos perfiles profesionales pertenecientes a la oferta formativa específica de diseño ofertada por las Artes Plásticas y Diseño. Integrando de este modo la formación oficial en diseño<sup>318</sup> dentro de la estructura legal – profesional que le pertoca.

#### Objetivo 4:

Proponer orden y jerarquía en las estructuras disciplinares con intención de ordenar, clarificar y asentar las bases disciplinares.

#### Hipótesis asociadas:

- a) Existe duplicidad formativa innecesaria en el ámbito docente.
- b) Es posible establecer un conjunto de perfiles profesionales propios del ámbito disciplinar del diseño gráfico así como aquellos que colaboran con él de forma interdisciplinar.
- c) Es posible establecer una estructura profesional vinculada a la formación y a las competencias y responsabilidades asumidas.
- d) A nivel conceptual la disciplina estructural del diseño gráfico es la comunicación y de ella debe partir cualquier esquema estructural que la defina y que la organice y desarrolle sin obviar con ello, los dominios y destrezas técnicas asociadas que permiten la formalización.

#### Conclusiones a la hipótesis a)

Se comprueba que existe duplicidad formativa tanto en la formación profesionalizadora como en la formación teórico disciplinar.

- En el ámbito de enseñanzas profesionalizadoras existen 2 vías: las Artes Plásticas y Diseño y la Formación Profesional. La primera específica de diseño y la otra ligada a las Artes Gráficas. Desde ambas se forman perfiles profesionales similares. Existe de facto un amparo a la competencia desleal entre ambas, pues la primera resulta invisible para el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales a pesar de ser el lugar apropiado para la formación en diseño por su especificidad. La segunda, reconocida por este, pero ubicando al diseño ligado a las Artes Gráficas, familia de la que se debe desligar por no ser de su misma naturaleza disciplinar.<sup>319</sup>

---

caciones Europea. Ver subcapítulo 3. 2 El marco legal, página 107.

318 En estos momentos ignorada.

319 Ver apartado 3. 2. 2 Definición Familia Profesional / Cualificación profesional, página 112.

- Existen dos vías formativas teórico – disciplinares que tanto a nivel dimensional como estructural coinciden. En consecuencia se constata una duplicidad de estudios que no se justifica. Reconocemos un problema grave de nomenclaturas y equivalencias puesto que los títulos no resultan a nivel legal equivalentes y no pueden compartir nombre. Existe una competencia directa entre la estructura universitaria y la de Enseñanzas Superiores en Diseño.<sup>320</sup>

Se concluye esta hipótesis con la evidencia de denunciar la necesidad de revisión de la estructura formativa especializada en diseño para evitar duplicidades, confusiones y competencias entre estudios. A pesar de que la estructura formativa en 6 niveles es la que correspondería, es necesario aplicar un proceso de fusión, integración o absorción de estudios para eliminar duplicidades y ubicar los estudios correspondientes en el lugar que les corresponde.

Es necesario eliminar los estudios de diseño vinculados a las Artes Gráficas (FP) y ligarlos a las Artes Plásticas y Diseño, su lugar natural y que estos sean reconocidos a nivel de cualificaciones profesionales como tal, igual que por ley son a nivel educativo equivalentes a la FP.

Es necesario integrar los Estudios Superiores de Diseño a la estructura universitaria, pues ese es su lugar natural. En el momento que el diseño pasa a ser un grado universitario oficial la universidad es el lugar donde se debe impartir, pues es competencia única de las universidades impartir los grados<sup>321</sup>. Se hacen innecesarios por tanto los Estudios Superiores de Diseño que hasta el momento de aparición del grado oficial habían tenido sentido en ausencia de unos estudios superiores oficiales. Ni por contenidos ni por dimensiones estructurales queda justificada su existencia y mucho menos cuando no son, a nivel oficial, estudios equivalentes. Su existencia solo produce dispersión e indefinición en los propios estudiantes y profesionales.<sup>322</sup>

---

320 Ver apartado 3. 3. 3. 2 Formación teórico – disciplinar, página 156.

321 Ver anexo 7. 10 Sentencia Tribunal Supremo.

322 Ver apartado 3. 3. 3. 2 Formación Teórico – Disciplinar, página 181 y Reales Decretos vinculados: anexos digitales 7. 18. 3 y 7. 18. 4.

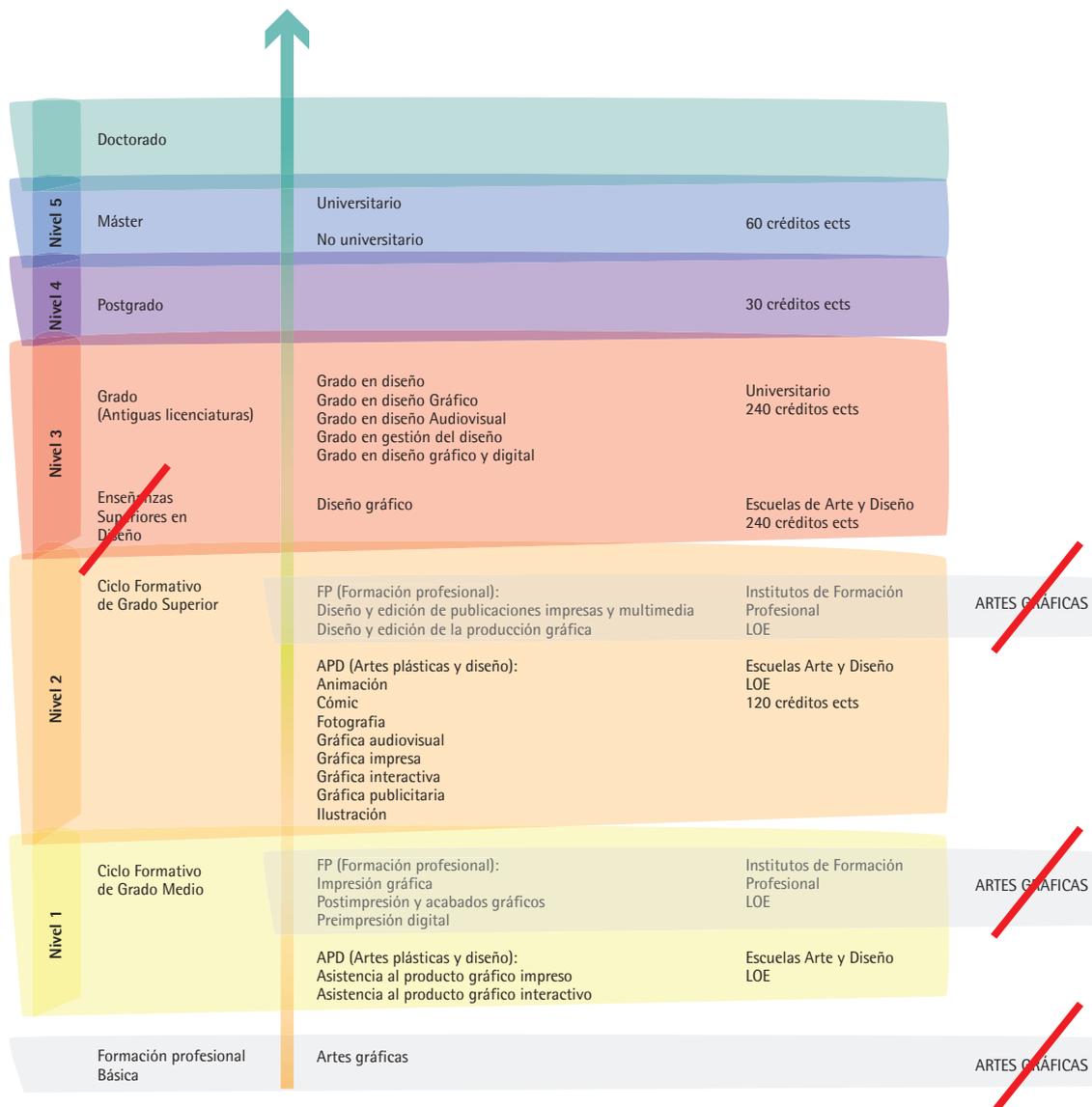


Fig. 102: Esquema de los estratos formativos especializados en la docencia del diseño en España. Elaboración propia

### Conclusiones a la hipótesis b)

Sí es posible establecer y se ha establecido, bajo criterios de coherencia, un conjunto de perfiles profesionales propios del ámbito disciplinar del diseño gráfico así como aquellos que colaboran con él de forma interdisciplinar. Con ello se determina lo singular de la disciplina así como sus áreas de influencia y colaboración interdisciplinar.<sup>323</sup>

La conclusión se sustenta en la información de relaciones visuales que aporta el gráfico específico

323 Ver apartado 4. 1. 1 Perfiles profesionales, página 193.

desarrollado donde se pueden ver en amarillo aquellos perfiles profesionales propios de la disciplina del diseño gráfico y la comunicación visual sin discriminación tecnológica y en gris aquellos perfiles cercanos que participan en determinados casos del proceso de diseño pero que pertenecen a disciplinas distintas favoreciendo de este modo la interdisciplinariedad.

Perfiles profesionales propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual

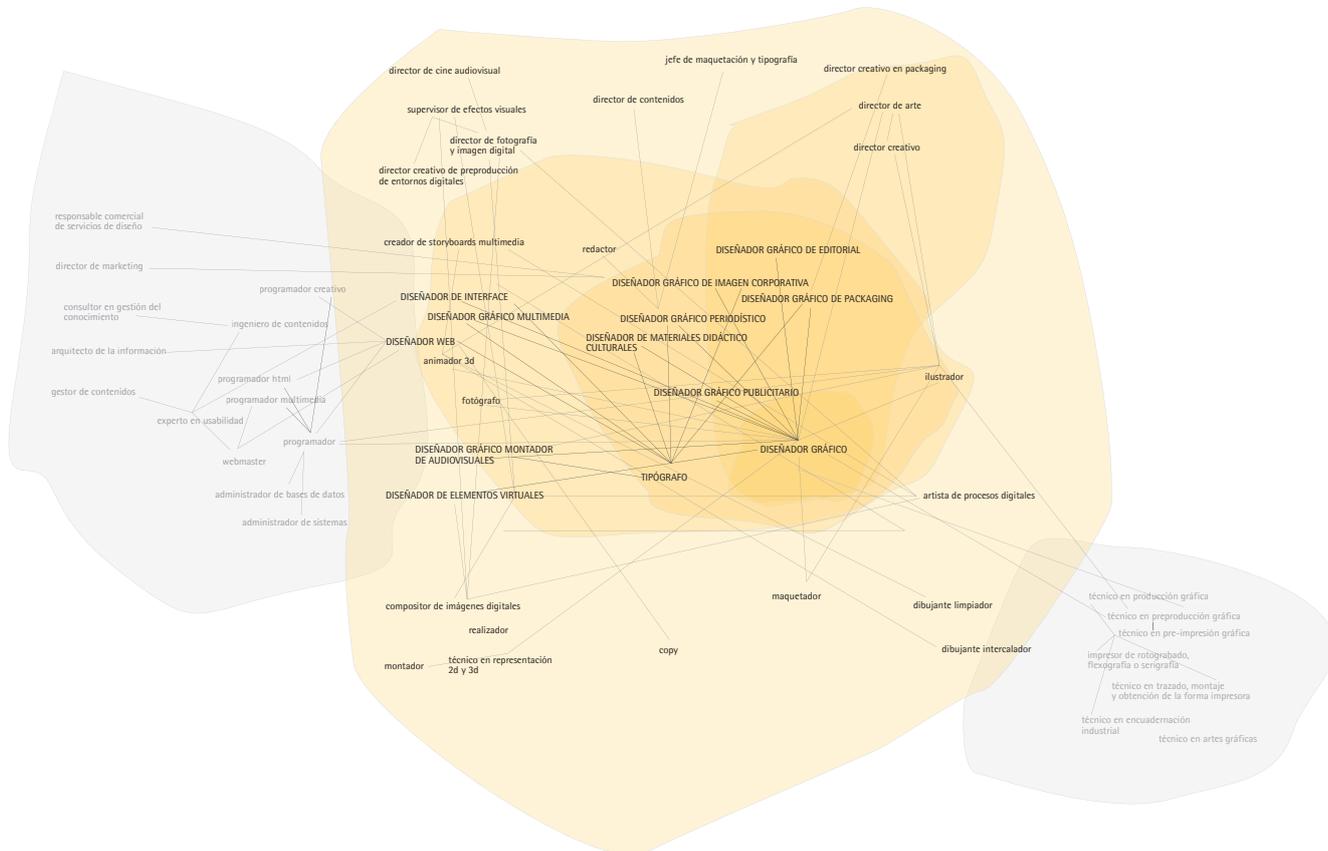


Fig. 103: Miniatura Perfiles profesionales próximos y lejanos en relación a la figura del diseñador gráfico. Fuente: Base datos Porta 22. Elaboración propia. Ver anexo 7. 19 Gráfico perfiles profesionales propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual



### Conclusiones a la hipótesis c)

Sí, es posible establecer y se ha establecido una estructura profesional vinculada a la formación, a las competencias y a las responsabilidades asumidas en el proyecto de diseño. Se casa lo educativo<sup>324</sup> con lo profesional<sup>325</sup>, a su vez vinculado con lo legal<sup>326</sup> para ordenar y clarificar, perfiles, responsabilidades y competencias por niveles. Aclarando de este modo las incoherencias halladas

324 Niveles de la oferta formativa específica de diseño.  
 325 Niveles derivados de las responsabilidades y fases proyectuales.  
 326 5 niveles definidos por el Instituto Nacional de las Cualificaciones profesionales.

en los decretos formativos y los desajustes detectados en la parte cualitativa del estudio económico, ubicando a cada profesional en su lugar dentro de la estructura profesional en referencia a su formación, a su experiencia y a sus competencias.

En el siguiente esquema se vinculan los grados de proyecto con perfiles profesionales interdisciplinares, monodisciplinares y operativos que se vinculan a su vez a los 5 niveles estándar de responsabilidad.

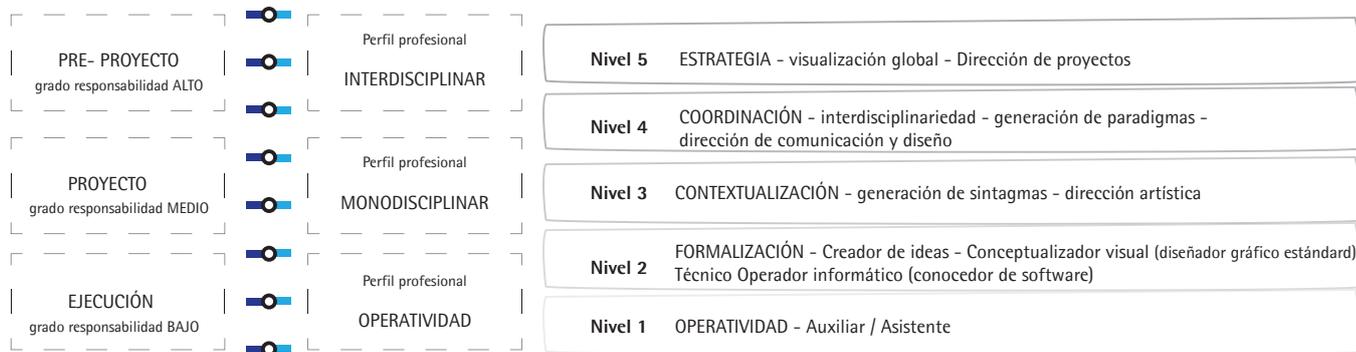


Fig. 104: Tipos de perfiles profesionales según grado de responsabilidad proyectual y a los 5 niveles que marca el Catálogo Nacional de la Cualificaciones Profesionales. Elaboración propia

En un segundo nivel se vinculan las fases de responsabilidad proyectual con los perfiles profesionales según su formación y ligados a la interdisciplinariedad, la monodisciplinariedad y la operatividad.

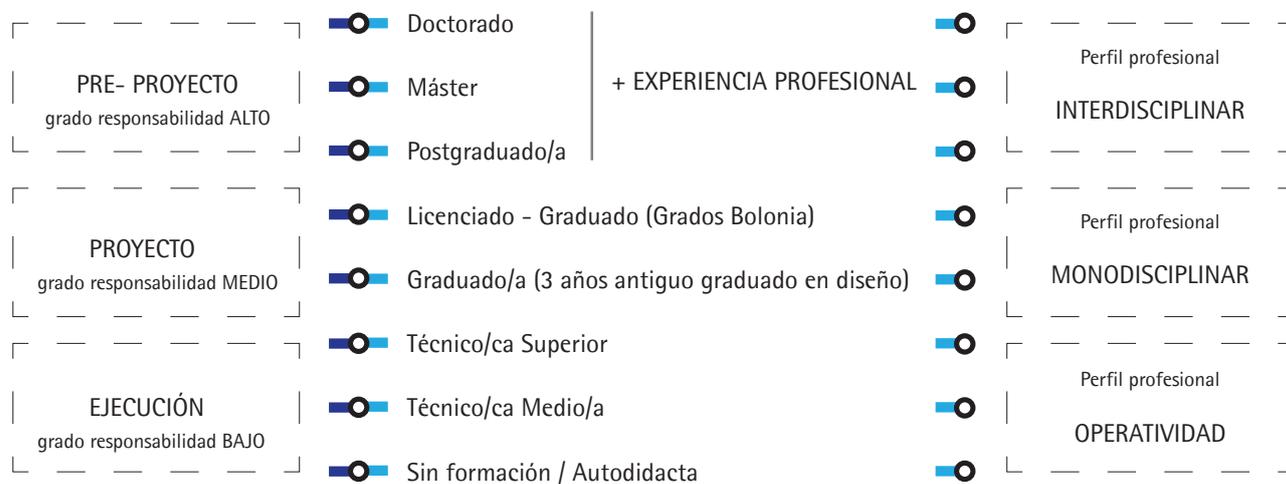


Fig. 105: Tipos de perfiles profesionales según formación y grado de responsabilidad vinculados a las fases de proyecto. Elaboración propia

Por último se propone un esquema final que incorpora una propuesta de nomenclatura para los perfiles profesionales de cada uno de los niveles formativos para de este modo evitar las confusiones terminológicas y establecer un sistema jerárquico que permita diferenciar por nombre a los di-

ferentes perfiles que surgen de la oferta formativa en diseño. Su aplicación y generalización evitaría el uso común de "diseñador gráfico" como perfil genérico resultante de todos los niveles formativos y clarificaría a cada uno de los miembros de la actividad disciplinar su lugar, sus competencias y sus responsabilidades, aglutinando a todos y cada uno de los actores, pero estableciendo de forma clara parcelas diferenciadas en cuanto a competencias, responsabilidades, retribuciones salariales, tareas, etc.



Fig. 106: Propuesta de nomenclatura para los perfiles profesionales según grado de responsabilidad vinculado al proyecto de diseño. Elaboración propia

Se propone también a partir del análisis comparativo realizado en el subapartado 4.2 Competencias profesionales una clasificación de competencias a partir de niveles de responsabilidad vinculando las competencias adquiridas a nivel formativo con aquellas asociadas al rango de cualificación profesional correspondiente.<sup>327</sup> La figura 107 sirve como constatación visual de la afirmación que defiende esta conclusión.

327 Ver anexo 7.9 Propuesta competencias profesionales.



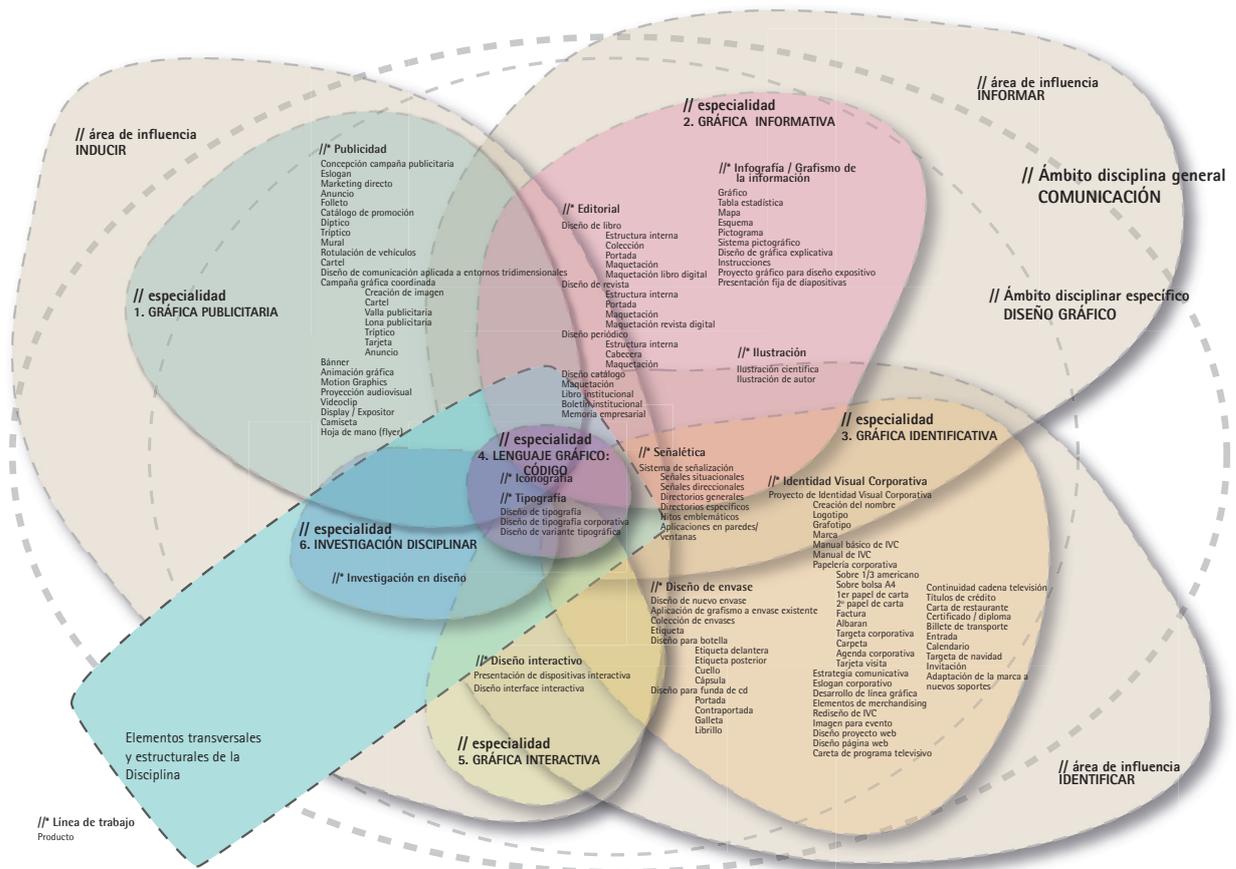


Fig. 108: Miniatura Propuesta definitoria de la disciplina desde el ámbito disciplinar general al producto pasando por el ámbito disciplinar específico, las especialidades de diseño gráfico y las líneas de trabajo y vinculándolo a sus áreas de influencia social y estructural teórica. Elaboración propia. Ver anexo 7. 20 Propuesta definitoria de la disciplina

El gráfico permite la visualización de las conclusiones a esta hipótesis. De un marco disciplinar general: LA COMUNICACIÓN, se concreta en un marco disciplinar específico: EL DISEÑO GRÁFICO, que se divide en 6 especialidades según la función del mensaje: 1. Gráfica publicitaria, 2. Gráfica informativa, 3. Gráfica indentificativa, 4. Lenguaje gráfico, 5. Gráfica interactiva y 6. Investigación disciplinar. Estas especialidades a su vez se dividen en líneas de trabajo específicas y por último estas líneas se concretan en proyectos. Todo ello articulado por 3 áreas de influencia social: INDUCIR, INFORMAR Y IDENTIFICAR y por los elementos transversales y estructurales de la disciplina definidos desde las especialidades 4. Lenguaje gráfico y 6. Investigación disciplinar.

## 5. 1 Líneas de investigación futuras

Fruto de esta investigación se plantean líneas de continuidad abiertas para futuras investigaciones que quedan resumidas en los siguientes puntos:

1. Reformulación clara de los planes de estudio de los diferentes niveles formativos
2. Planteamiento de un convenio colectivo sectorial que regularice, de presencia, y evidencie la estructura jerárquico – laboral en el campo del diseño gráfico
3. Estudio en profundidad de los factores a nivel histórico que han propiciado los cambios en la actividad del diseño gráfico y así de este vincular de forma clara si las actitudes y/o productos y/o las tecnologías son los factores que han marcado cada punto de inflexión en la profesión sin olvidar su directa correlación con la sociedad.
4. Elaboración de un diccionario disciplinar que recoja términos, ordene y establezca las bases disciplinares de forma clara, contrastada, específica y unívoca.



## 6. Bibliografía



## 6. Bibliografía

### 6.1 Bibliografía general

- A.A.V.V.; *British standard. Design Management Systems; Part1: Guide to managing innovation*; BSI; 2008
- A.A.V.V.; *Design for future needs*; Design Council, APCI, UIAH, BEDA, IVREA, CNAM; 2001
- A.A.V.V.; *Design protegido*; Centro português design; Lisboa; 2003
- A.A.V.V.; *Dictionary of graphic design and designers*; Thames & Hudson: Londres; 2012
- A.A.V.V.; *El diseño en España*; Federación española de entidades de promoción del diseño: Madrid; 2001
- A.A.V.V.; *El diseño en Madrid*; DDI: Madrid; 2007
- A.A.V.V.; *El diseño gráfico: De oficio a profesión (1940 1980)*; Catálogo de exposición. *Museu del disseny de Barcelona*; Ajuntament de Barcelona: Barcelona; 2014
- A.A.V.V.; *Eleven lessons: managing design in eleven global companies*; Desk research report; Design Council: Londres; 2007
- A.A.V.V.; *European salary survey for the marketing and creative industries*; Aquent: Reino Unido; 2006-2007
- A.A.V.V.; *European salary survey for the marketing and creative industries*; Aquent: Reino Unido; 2008-2009
- A.A.V.V.; *Fonaments del disseny*; Barcelona: ice UB; 2004
- A.A.V.V.; *Fundamentos del diseño gráfico*; Buenos Aires: Infinito; 2001
- A.A.V.V.; *Guía Creativity 10*; DDI: Barcelona; 2007
- A.A.V.V.; *La salud actual de la infografía. Premios de infografía Malofiej*; Pamplona: Índex Book; 2001
- A.A.V.V.; *Libro blanco. Títulos de grado en Bellas Artes/diseño/restauración*; ANECA; 2004
- A.A.V.V.; *Llibre blanc del disseny gràfic a Catalunya*; Generalitat de Catalunya: Barcelona; 1985 (volumen 2, *disseny gràfic*)
- A.A.V.V.; *Looking closer 2*; Nueva York: Allworth Press; 1997
- A.A.V.V.; *Looking closer 3*; Nueva York: Allworth Press; 1999
- A.A.V.V.; *Malofiej 13 premios internacionales de infografía*; Pamplona: Índex Book; 2005
- A.A.V.V.; *Metodología de la investigación*; México: Mac Graw Hill; 1997
- A.A.V.V.; *Realidades y oportunidades. El diseño y la empresa en Cataluña*; FAD: Barcelona; 2009
- A.A.V.V.; *Temas de diseño en la Europa de Hoy*; BEDA: Madrid; 2004
- ADCV; *El valor del diseño*; ADCV: Valencia; 2008
- AICHER, OTL; *El mundo como proyecto*; Gustavo Gili: Barcelona; 2005
- ALBERICH NISTAL, TOMÁS; *Investigación – acción participativa y mapas sociales*; Ponencia en Benlloc (Castellón); 2007
- ARFUCH, LEONOR; CHAVES, NORBERTO; LEDESMA, MARÍA; *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*; Argentina: Paidós comunicación; 1997
- BARTOMEU, ELENA; *La identitat visual corporativa a Internet*; Universitat de Barcelona. Tesis doctoral leída en curso académico 11/12. Director: Jesús Del Hoyo Arjona.

- BCD; *El rol del profesional de disseny a l'empresa*; publicado en: [www.bcd.es](http://www.bcd.es)
- BCD; *Estudi de l'oferta de serveis de disseny gràfic i de comunicació a Catalunya*; BCD: Barcelona; 2005
- BELLUCCIA, RAÚL; ¿Qué hacen los diseñadores cuando diseñan?; En Foroalfa: [www.foroalfa.com](http://www.foroalfa.com); 2005
- BONSIEPE, GUY; *Del objeto a la interfase, mutaciones del diseño*; Buenos Aires: Infinito; 1999
- BONSIEPE, GUY; *La educación del diseño en los años 90*. En *Tipográfica* nº11
- BONSIEPE, GUI; *Teoría y práctica del diseño industrial*; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1978
- BREITENBERG, MARK; *Dissenyant la innovació*; En *Temes de Disseny* nº23; Barcelona: Elisava; 2006
- BRIONES, G.: *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*; Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación superior: Bogotá; 1996
- BÜRDEK, BERNHARD; *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*; Barcelona: Gustavo Gili; 2002
- CALVERA, ANNA (ed.); *Arte? Diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2003
- CAMACHO, RAQUEL; *Sobre la naturaleza, comprensión y evaluación de la identidad visual para la empresa*; *Universitat de Barcelona*. Tesis doctoral leída en Julio de 2015. Director: Jesús Del Hoyo Arjona.
- CAMPI VALLS, ISABEL; *Què és el disseny?*; Columna: Barcelona; 1992
- CAPO-CHICHI, CHRISTELLE; *Guide du graphiste indépendant*; Pyramid: París; 2006
- CARRIÓ, MARTA; *El disseny de la innovació, dos reptes per a la professió del disseny*; En *Temes de disseny* nº23; Elisava: Barcelona; 2006
- CASSÍS LARRAIN, ADAD JOSÉ; *Donald Schön: una práctica profesional reflexiva en la universidad*; *Compás empresarial* volumen 3, nº5; 2001
- CEA D'ANCORA, M.A.; *Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social*; Madrid: Síntesis; 2001
- CENTRO TECNOLÓGICO ANDALUZ DE DISEÑO; *La profesión del diseño. Manual de buenas prácticas del Diseño*; Surgenia: Córdoba; 2009
- CEREZO, JOSÉ MARÍA; *Diseñadores en la nebulosa*; Biblioteca nueva: Madrid; 2002
- CHAVES, NORBERTO; *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*; Barcelona: Gustavo Gili; 2002
- CHAVES, NORBERTO; *El oficio más antiguo del mundo*; En [Foroalfa.com](http://Foroalfa.com); 2007
- COSTA, JOAN; *Diseñar para los ojos*; Costa Punto Com Editor: Tiana; 2007
- COSTA, XAVIER; *Disseny: Recerca i innovació*; En *Temes de disseny* nº23; Elisava: Barcelona; 2006
- COTTAM, H., LEADBEATER, C.; *Health: Co-creating services. RED Paper 01*; *Design Council*: Londres; 2006
- COTTAM, H., BURNS C., VANSTONE, C., WINHALL, J.; *Transformation design. RED Paper 02*; *Design Council*: Londres; 2006
- COTTON, BOB; *La nueva guía del diseño gráfico*; Barcelona: Blume; 1994
- CROOS, N.; *Design Research: A disciplined conversation*; En *Design Issues*: Vol 15, nº2; Verano 1999
- DDI; *Estudio del impacto económico del diseño en España*; DDI: Madrid; 2005
- DE QUINTO, FRANCISCO; *Todas las claves para crear una empresa*; ServiDoc: Barcelona; 2005
- DE SAUSSURE, FERDINAND; *Curso de lingüística general*; Akal: Madrid; 2002
- DEFOSSEZ RAMALHO, LIZA MARIE; *Características de la identidad visual corporativa de los centros*

- de arte. *Universitat de Barcelona*; Tesis doctoral en curso. Director: Jesús Del Hoyo Arjona.
- DEL HOYO ARJONA, JESÚS; Memoria de titularidad de la Universidad de Barcelona para la plaza de Proyectos de diseño gráfico; 2002
- DESANTES-GUANTER, J.M., LÓPEZ YEPES, J.; Teoría y técnica de la investigación científica; Editorial Síntesis: Madrid; 2000
- DESIGN COUNCIL; *Design in Britain 2005-2006*; Design Council: Londres; 2006
- DESIGN COUNCIL; *Lessons from Europe*; Design Council: Londres; 2007
- DESIGN COUNCIL; *The business of design. Design industry research 2005*; Design Council: Londres; 2005
- DOBERTI, ROBERTO; La cuarta posición; En Foroalfa.com; 2006
- DOMINGO ROGET, ÀNGELS; El profesional reflexivo (D.A. Schön) Descripción de las tres fases del pensamiento práctico. En [www.practicareflexiva.pro](http://www.practicareflexiva.pro). Enero 2015
- DONG, A., MATON, K., CARVALHO, L.; *The structuring of design knowledge*; Londres; 2014
- DURÁN PICH, A.; Psicología de la publicidad y de la venta; CEAC: Barcelona; 1989
- DURLING, D., FRIEDMAN, K., PH. D. (Ed.); *Doctoral Education in design: Fondation for the future*; Staffordshire University press: Staffordshire; 2000
- ENTENZA, ANA I.; Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales. Análisis crítico de las aportaciones realizadas desde diversas disciplinas; UAB; Tesis doctoral leída en 2008.
- FISHEL, CATHARINE; El negocio del diseño gráfico. Una mirada al interior. 60 diseñadores con éxito comparten su experiencia; Divine Egg: Barcelona; 2004
- FISHEL, CATHY; *The freelance handbook*; Rotovision: Hove; 2009
- FLEISHMAN, MICHAEL; Tu carrera como *freelance* (ilustrador o diseñador gráfico); Divine Egg: Barcelona; 2004
- FRANCO ÁLVAREZ, GUILLERMINA; Tecnologías de la comunicación, producción, sistemas y difusión digital; Fragua: Madrid; 2005
- FRUTIGER, ADRIAN; El libro de la tipografía; Gustavo Gili: Barcelona; 2007
- GERMADE, IGNACIO; *La transformació del disseny*; En *Temes de disseny* nº23 ; Elisava: Barcelona; 2006
- GIL, EMILIO; Pioneros del diseño gráfico en España; Index Book: Barcelona; 2007
- GIROUX, SYLVAIN, TREMBLAY, GINETTE; Metodología de las ciencias humanas; Fondo de cultura económica: México; 2004
- GLASER, MILTON; Lo que un diseñador debe ser; En Foroalfa.com; 2007
- GOLDFARB, ROZ; Carreras para diseñadores. Guía de negocios para diseñadores gráficos; Divine egg: Barcelona; 2005
- GONZALEZ MIRANDA, ELENA; El proceso de creación y la evolución de los proyectos de diseño gráfico; Servicio Editorial Universidad del País Vasco: Bilbao; 1994
- GRIMALDI, PINO; *Dalla grafica al blur design*; Electa Napoli: Italia; 2007
- HELLER, STEVEN; Enseñar Et aprender diseño gráfico; Divine egg: Barcelona; 2006
- HEMMERSLEY, M. ATKINSON, P.; Etnografía. Métodos de investigación; Paidós: Barcelona; 1994
- HERNÁNDEZ, FERNANDO; Los proyectos de trabajo: la necesidad de nuevas competencias para nuevas formas de racionalidad; Educar 26: España; 2000
- HOLLINS, B.; *The application of design Management theory to a real design Project*; International Design Conference: Dubrovnik; 2002

- INE (Instituto Nacional de Estadística); Introducción a la CNAE 2009; Madrid; 2008
- JARDÍ, ENRIC; Pensar con imágenes; Gustavo Gili: Sabadell; 2012
- JONES, CHRISTOPHER; Métodos de diseño; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1976
- JURADO, AUGUSTO; La imprenta, Orígenes y evolución; Capta: Madrid; 1999
- JURY, DAVID; *Graphic design before graphic designers*; Thames & Hudson: Londres; 2012
- KLIR, G.J. (Ed.); Tendencias en la teoría general de sistemas; Alianza Universidad: Madrid; 1978
- KLIR, G.J.; Teoría General de sistemas; ICE Ediciones: Madrid; 1971
- KORN BRUZZONE, JOSÉ; Educar y ejercer la profesión de diseñador; Publicado en Foroalfa.com; 2006
- LABUDOVIC, ANA; VUKUSIC, NENAD; El todo en-uno del diseñador gráfico; Promopress: Barcelona; 2009
- LEGRENZI, SUSSANA; MAFFEI, STEFANO; *Esbrinar entre l'(in)visible. Una investigació sobre els límits del Disseny; En Temes de Disseny nº29*; Elisava: Barcelona; 2008
- LEIRO, REINALDO; Lo específico del diseño; En Foroalfa.com; 2006
- LLANAS, MANUEL; *L'edició a Catalunya: el segle XVIII; Gremi d'editors de Catalunya*: Barcelona; 2003
- LLANAS, MANUEL; *L'edició a Catalunya: el segle XX; Gremi d'editors de Catalunya*: Barcelona; 2005
- LÖBACH, BERND; Diseño industrial; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1981
- LÓPEZ YEPES, JOSÉ; La aventura de la investigación científica; Síntesis: Madrid; 1996
- LORENZ MARTIN; Sistemas visuales en los ámbitos proyectuales del diseño; Universitat de Barcelona; Tesis doctoral en curso. Director: Jesús Del Hoyo Arjona.
- MANZINI, E.; *Making things happen. Social innovation and design; DESIS Network*: Politécnico de Milano; 2008
- MANZINI, E.; *New design knowledge; International Conference Changing the Change*: Politécnico de Milano; 2008
- MARCÉ PUIG, FRANCESC; Objeto, Diseño e investigación comunicativa; En *Temes de disseny* nº3; Elisava: Barcelona; 1989
- MARGOLIN, VICTOR; Los estudios de diseño y la educación de los diseñadores; En *Temes de Disseny* nº6. *Pedagogia del disseny*; Elisava: Barcelona; 1991
- MARGOLIN, VICTOR; Las políticas de lo artificial; Designio: México; 2005
- MARGOLIN, VICTOR; Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación; En *Kepes* año 9, nº 8; Enero-diciembre 2012
- MARTÍ FONT, JOSEP MARIA; *Introducció a la metodologia del Disseny; Edicions de la Universitat de Barcelona*: Barcelona; 1999
- MAZZEO, CECILIA; ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014
- MEGGS, PHILIP.; Historia del diseño gráfico; McGraw Hill: México; 1998
- MELERO AGUILAR, N.; El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: Un análisis desde las ciencias sociales; Cuestiones pedagógicas 21; Sevilla: Universidad de Sevilla; 2011/2012
- MORALES DIÉGUEZ, R.; Aprender diseño gráfico. En *Visual* nº92; pp. 40-49
- MOSTERÍN, J. Conceptos y teorías de la ciencia; Alianza: Madrid; 2000
- MUCCHIELLI, R.; El cuestionario en la encuesta psico-social; Ibérico europea de Ediciones S.A.:

- Madrid; 1974
- MÜLLER-BROCKMANN, JOSEF; Historia de la comunicación visual; Gustavo Gili: Barcelona; 2005
- MUNARI, BRUNO; ¿Cómo nacen los objetos?; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1983
- MUNARI, BRUNO; Diseño y comunicación visual; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1974
- MUNARI, BRUNO; El arte como oficio; Editorial Labor: Barcelona; 1980
- NEWARK, QUENTIN; Qué es el diseño gráfico?; Gustavo Gili: Barcelona; 2002
- OWEN, C.; *Design Research Building the knowledge base*; *Design Studies* 19; 9-20; 1998
- OWEN, C.; *Design thinking: Notes of its nature and Use*; *Design Research Quarterly* 1:2; Diciembre 2006
- PELTA, RAQUEL; Diseñar hoy; Paidós: Barcelona; 2005
- PELTA, R., GUAYABERO, O.; Cronología del diseño en Barcelona; En *Metrópolis*; Diputación de Barcelona: Barcelona; 2003
- PEREIRA PÉREZ; ZULAY; Los diseños de método mixto en la investigación en educación; Revista electrónica Educare XV, nº1; 2011; 42-58
- PERICOT, JORDI; *El disseny i les seves responsabilitats per al futur*; En *Temes de disseny* nº19; Elisava: Barcelona; 2002
- PERICOT, JORDI; *El dissenyador com a formalitzador i comunicador de Valors*; En *Temes de disseny* nº23; Elisava: Barcelona; 2006
- PIBERNAT, O., ROFES, O.; La enseñanza del diseño: estado de la cuestión y retos de futuro; En *Metrópolis*; Diputación de Barcelona: Barcelona; 2003
- PRESS, MIKE; COOPER, RACHEL; El diseño como experiencia; Gustavo Gili: Barcelona; 2009
- REES, DARREL; Cómo ser ilustrador; Index Book: Barcelona; 2012
- RICARD, ANDRÉ; Conversando con estudiantes de diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2008
- RICARD, ANDRÉ; La capacidad de visualizar; En *Foroalfa.com*; 2007
- ROBERTS, LUCIENNE; Good: Ética en el diseño gráfico; Index Book: Barcelona; 2006
- ROM, JOSEP; *Sobre la direcció d'art*; Trípodos: Barcelona; 2006
- RUIZ, DAVID; *Disseny gràfic. La transformació d'un ofici viscuda en temps real*; En *Temes de Disseny* nº29; Elisava: Barcelona; 2008
- RUÑOZ OLABNAGA, J. I.; Metodología de la investigación cualitativa; Universidad de Deusto: Bilbao; 2007
- SAIKALY, F.; *Design re-thinking. Some issues about doctoral programmes in design*; En *Design pedagogy: Basic design and academic experience*; Téxvn: Politecnico de Milano: Milan
- SAMARA, TIMOTHY; El diseñador como chef; Gustavo Gili: Barcelona; 2010
- SANGIORGI, D.: *Transformative Services and Transformation Design. En International Journal of Design* Vol.5 nº1; 2010.
- SARABIA SÁNCHEZ, F. (coord.); Métodos de investigación social y de la empresa; Ediciones Pirámide: Madrid; 2013
- SATUÉ, ENRIC; El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días; Alianza Editorial: Madrid; 1988
- SATUÉ, ENRIC; *El disseny de llibres del passat, del present i tal vegada, del futur, la petjada d'Aldo Manuzio*; Eumo: Vic; 1996
- SCHÖN, DONALD; La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones; Paidós: Barcelona; 1992

- SHOSTACK, L.; *Designing services that deliver*; *Harvard Business review*: E.E.U.U.; Enero – Febrero 1984
- SPARKE, PENNY; *Diseño y cultura, una introducción*; Gustavo Gili: Barcelona; 2010
- STEINBERG, S.H.; *500 años de imprenta*; Zeus: Barcelona; 1963
- TAMAYO TAMAYO, M.; *El proyecto de investigación. Serie aprender a investigar*; Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación superior. ICFES: Bogotá; 1999
- TASHAKKORI, A.; CRESWELL, J.; *Exploring the nature of research questions in mixed methods research. Journal of Mixed Methods Research*, 1; 2007 , 207-211
- TENA PARERA, DANIEL; *Diseñar para comunicar*; Bosch: Barcelona; 2011
- TENA PARERA, D.; ENTENZA RODRÍGUEZ, A.; MARTÍNEZ BOUZA, J.M.; *Creatividad y tecnología. Influencias mutuas para un enfoque docente*; Revista Gráfica: UAB; 2014
- TORRA, LLUÍS; *L'art d'imprimir sensacions. Les arts gràfiques es reinventen per sobreviure a l'impacte digital*; En *Temes de Disseny* nº 29; Elisava: Barcelona; 2008
- TORRE, SATURNINO; *Persona y proceso creativos ¿Qué diferencias introduce la profesión?*; En *Temes de disseny* nº37; Elisava: Barcelona
- TWEMLOW, ALICE; *¿Qué es el diseño gráfico? 2*; Barcelona: Gustavo Gili; 2007
- TWYMAN, MICHAEL; *Printing 1770 - 1970*; Eyre Et Spottiswoode: Reino Unido; 1970
- VALLES, M.; *Técnicas cualitativas de investigación social*; Síntesis: Madrid; 2000
- VEGA, E.; *Una última oportunidad para la enseñanza del diseño*. Revista Visual nº92; pp.40-49
- VILADÀS, XÈNIA; *Diseño a su servicio*; Index Book: Barcelona; 2010
- VILADÀS, XÈNIA; *Diseño rentable*; Index Book: Barcelona; 2010
- VILCHES, L. (coordinador); *La investigación en comunicación: Métodos y técnicas en la era digital*; Gedisa: Barcelona; 2011
- VILCHIS, LUZ DEL CARMEN; *Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos*; Centro Juan Acha: México; 2002
- VILAR, PIERRE; *Pensar históricamente*; Crítica: Barcelona; 1997
- VISAUTA, B.; *Técnicas de investigación social, 1. La recogida de datos*; Promociones Publicaciones Universitarias: Barcelona; 1989
- V. WHITE, JAN; *Graphic Design for the electronic Age*; Xerox Press Book: Nueva York; 1988
- WALKER, JOHN A.; *Design history and History of design*; Pluto Press: Colorado; 1989
- WALLIS, L.W.; *A Concise Chronology of Typesetting developments 1886-1986*; Severnside Printers Limited: Inglaterra; 1991
- WILLIAMS, THEO STEPHAN; *La guía del diseñador gráfico sobre tarifas, estimaciones y presupuestos*; Divine Egg: Barcelona; 2005
- YANTORNO, ALFREDO; *Profesor ¿Qué es diseño?*; En foroalfa.com; 2008

## 6. 2 Bibliografía por temática

### 6. 2. 1. Introducción

#### 6. 2. 1. 1 Resumen / Formulación del problema / Objetivos / Justificación / Marco teórico – conceptual / Metodología

- A.A.V.V.; El diseño en España; Federación española de entidades de promoción del diseño; Madrid; 2001
- A.A.V.V.; El diseño en Madrid; DDI: Madrid; 2007
- A.A.V.V.; Metodología de la investigación; México: Mac Graw Hill; 1997
- ALBERICH NISTAL, TOMÁS; Investigación – acción participativa y mapas sociales; Ponencia en Benlloc (Castellón); 2007
- ARFUCH, LEONOR; CHAVES, NORBERTO; LEDESMA, MARÍA; Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos; Argentina: Paidós comunicación; 1997
- BARTOMEU, ELENA; *La identitat visual corporativa a Internet; Universitat de Barcelona*. Tesis doctoral leída en curso académico 11/12
- BCD; *Estudi de l'oferta de serveis de disseny gràfic i de comunicació a Catalunya*; BCD: Barcelona; 2005
- BELLUCCIA, RAÚL; ¿Qué hacen los diseñadores cuando diseñan?; En Foroalfa: [www.foroalfa.com](http://www.foroalfa.com); 2005
- BRIONES, G.: Metodología de la investigación Cuantitativa en las ciencias sociales. Bogotá: Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación superior. ICFES: Bogotá; 1996
- CAMACHO, RAQUEL; Sobre la naturaleza, comprensión y evaluación de la identidad visual para la empresa; *Universitat de Barcelona*. Tesis doctoral leída en Julio de 2015
- CEA D'ANCORA, M.A.; Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social; Madrid: Síntesis; 2001
- DESANTES-GUANter, J.M., LÓPEZ YEPES, J.; Teoría y técnica de la investigación científica; Editorial Síntesis: Madrid; 2000
- FRANCO ÁLVAREZ, GUILLERMINA; Tecnologías de la comunicación, producción, sistemas y difusión digital; Fragua: Madrid; 2005
- GIROUX, SYLVAIN, TREMBLAY, GINETTE; Metodología de las ciencias humanas; Fondo de cultura económica: México; 2004
- HEMMERSLEY, M. ATKINSON, P.; Etnografía. Métodos de investigación; Paidós: Barcelona; 1994
- KLIR, G.J. (Ed.); Tendencias en la teoría general de sistemas; Alianza Universidad: Madrid; 1978
- KLIR, G.J.; Teoría General de sistemas; ICE Ediciones: Madrid; 1971
- LÓPEZ YEPES, JOSÉ; La aventura de la investigación científica; Síntesis: Madrid; 1996
- MELERO AGUILAR, N.; El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en

- la transformación de la realidad social: Un análisis desde las ciencias sociales; Cuestiones pedagógicas 21; Sevilla: Universidad de Sevilla; 2011/2012
- MOSTERÍN, J. Conceptos y teorías de la ciencia; Alianza: Madrid; 2000
- MUCCHIELLI, R.; El cuestionario en la encuesta psico-social; Ibérico europea de Ediciones S.A: Madrid; 1974
- PEREIRA PÉREZ; ZULAY; Los diseños de método mixto en la investigación en educación; Revista electrónica Educare XV, nº1; 2011; 42-58
- RUÓZ OLABNAGA, J.I.; Metodología de la investigación cualitativa; Universidad de Deusto: Bilbao; 2007
- SARABIA SÁNCHEZ, F. (coord.); Métodos de investigación social y de la empresa; Ediciones Pirámide: Madrid; 2013
- TAMAYO TAMAYO, M.; El proyecto de investigación. Serie aprender a investigar; Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación superior. ICFES: Bogotá; 1999
- TASHAKKORI, A.; CRESWELL, J.; *Exploring the nature of research questions in mixed methods research. Journal of Mixed Methods Research*, 1; 2007 , 207-211
- VALLES, M.; Técnicas cualitativas de investigación social; Síntesis: Madrid; 2000
- VILCHES, L. (coordinador); La investigación en comunicación: Métodos y técnicas en la era digital; Gedisa: Barcelona; 2011
- VISAUTA, B.; Técnicas de investigación social, 1. La recogida de datos; Promociones Publicaciones Universitarias: Barcelona; 1989

## 6. 2. 2 Marco general. El diseño.

### 6. 2. 2. 1 Visiones y definiciones

- A.A.V.V.; *Design for future needs; Design Council*, APCI, UIAH, BEDA, IVREA, CNAM; 2001
- A.A.V.V.; *Design protegido; Centro português design*: Lisboa; 2003
- A.A.V.V.; *Dictionary of graphic design and designers*; Thames & Hudson: Londres; 2012
- A.A.V.V.; *Fundamentos del diseño gráfico*; Buenos Aires: Infinito; 2001
- A.A.V.V.; *Looking closer 2*; Nueva York: Allworth Press; 1997
- A.A.V.V.; *Looking closer 3*; Nueva York: Allworth Press; 1999
- A.A.V.V.; *Temas de diseño en la Europa de Hoy*; BEDA: Madrid; 2004
- AICHER, OTL; *El mundo como proyecto*; Gustavo Gili: Barcelona; 2005
- BREITENBERG, MARK; *Dissenyant la innovació; En Temes de Disseny nº23*; Barcelona: Elisava; 2006
- CEREZO, JOSÉ MARÍA; *Diseñadores en la nebulosa*; Biblioteca nueva: Madrid; 2002
- CHAVES, NORBERTO; *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*; Barcelona: Gustavo Gili; 2002
- CHAVES, NORBERTO; *El oficio más antiguo del mundo*; Publicado en Foroalfa.com; 2007
- COSTA, JOAN; *Diseñar para los ojos*; Costa Punto Com Editor: Tiana; 2007

- COSTA, XAVIER; *Disseny: Recerca i innovació*; En *Temes de disseny* nº23 ; Elisava: Barcelona; 2006
- DEL HOYO ARJONA, JESÚS; Memoria de titularidad de la Universidad de Barcelona para la plaza de Proyectos de diseño gráfico; 2002
- DESIGN COUNCIL; *Design in Britain 2005-2006*; *Design Council*: Londres; 2006
- DESIGN COUNCIL; *Lessons from Europe*; *Design Council*: Londres; 2007
- DESIGN COUNCIL; *The business of design. Design industry research 2005*; *Design Council*: Londres: 2005
- FRUTIGER, ADRIAN; *El libro de la tipografía*; Gustavo Gili: Barcelona; 2007
- GERMADE, IGNACIO; *La transformació del disseny*; En *Temes de disseny* nº23; Elisava: Barcelona; 2006
- GRIMALDI, PINO; *Dalla grafica al blur design*; Electa Napoli: Italia; 2007
- LEGRENZI, SUSSANA; MAFFEI, STEFANO; *Esbrinar entre l'(in)visible. Una investigació sobre els límits del Disseny*; En *Temes de Disseny* nº29; Elisava: Barcelona; 2008
- MANZINI, E.; *Making things happen. Social innovation and design*; *DESIS Network*: Politécnico de Milano; 2008
- MANZINI, E.; *New design knowledge; International Conference Changing the Change*: Politécnico de Milano; 2008
- MARCÉ PUIG, FRANCESC; *Objeto, Diseño e investigación comunicativa*; En *Temes de disseny* 03; Elisava: Barcelona; 1989
- MARGOLIN, VICTOR; *Los estudios de diseño y la educación de los diseñadores*; En *Temes de Disseny* nº6. *Pedagogia del disseny*; Elisava: Barcelona; 1991
- MARGOLIN, VICTOR; *Las políticas de lo artificial*; *Designio*: México; 2005
- MARGOLIN, VICTOR; *Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación*; En *Kepes* año 9, nº8; Enero-diciembre 2012
- NEWARK, QUENTIN; *Qué es el diseño gráfico?*; Gustavo Gili: Barcelona; 2002
- OWEN, C.; *Design Research Building the knowledge base*; *Design Studies* 19; 9-20; 1998
- OWEN, C.; *Design thinking: Notes of its nature and Use*; *Design Research Quarterly* 1:2; Diciembre 2006
- PELTA, RAQUEL; *Diseñar hoy*; Paidós: Barcelona; 2005
- PERICOT, JORDI; *El disseny i les seves responsabilitats per al futur*; En *Temes de disseny* nº19; Elisava: Barcelona; 2002
- PERICOT, JORDI; *El dissenyador com a formalitzador i comunicador de Valors*; En *Temes de disseny* nº23; Elisava: Barcelona; 2006
- PRESS, MIKE; COOPER, RACHEL; *El diseño como experiencia*; Gustavo Gili: Barcelona; 2009
- RICARD, ANDRÉ; *Conversando con estudiantes de diseño*; Gustavo Gili: Barcelona; 2008
- RICARD, ANDRÉ; *La capacidad de visualizar*; Publicado en *Foroalfa.com*; 2007
- ROM, JOSEP; *Sobre la direcció d'art*; Trípodos: Barcelona; 2006
- SPARKE, PENNY; *Diseño y cultura, una introducción*; Gustavo Gili: Barcelona; 2010
- VILADÀS, XÈNIA; *Diseño a su servicio*; *Index Book*: Barcelona; 2010
- VILADÀS, XÈNIA; *Diseño rentable*; *Index Book*: Barcelona; 2010
- YANTORNO, ALFREDO; *Profesor ¿Qué es diseño?*; En *foroalfa.com*; 2008

## 6. 2. 2. 2 Antecedentes históricos / Origen del oficio / Origen de la profesión / Origen de la disciplina

- BÜRDEK, BERNHARD; Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial; Barcelona: Gustavo Gili; 2002
- CALVERA, ANNA (ed.); Arte? Diseño; Gustavo Gili: Barcelona; 2003
- CAMPI VALLS, ISABEL; *Què és el disseny?*; Columna: Barcelona; 1992
- GIL, EMILIO; Pioneros del diseño gráfico en España; Index Book: Barcelona; 2007
- JURADO, AUGUSTO; La imprenta, Orígenes y evolución; Capta: Madrid; 1999
- JURY, DAVID; *Graphic design before graphic designers*; Thames & Hudson: Londres; 2012
- LLANAS, MANUEL; *L'edició a Catalunya: el segle XVIII; Gremi d'editors de Catalunya*; Barcelona; 2003
- LLANAS, MANUEL; *L'edició a Catalunya: el segle XX; Gremi d'editors de Catalunya*; Barcelona; 2005
- MEGGS, PHILIP; Historia del diseño gráfico; McGraw Hill: México; 1998
- MÜLLER-BROCKMANN, JOSEF; Historia de la comunicación visual; Gustavo Gili: Barcelona; 2005
- MUNARI, BRUNO; Diseño y comunicación visual; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1974
- PELTA, R., GUAYABERO, O.; Cronología del diseño en Barcelona; En *Metrópolis*; Diputación de Barcelona: Barcelona; 2003
- RUIZ, DAVID; *Disseny gràfic. La transformació d'un ofici viscuda en temps real*; En *Temes de Disseny* nº29; Elisava: Barcelona; 2008
- SATUÉ, ENRIC; El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días; Alianza Editorial: Madrid; 1988
- SATUÉ, ENRIC; *El disseny de llibres del passat, del present i tal vegada, del futur, la petjada d'Aldo Manuzio*; Eumo: Vic; 1996
- STEINBERG, S.H.; 500 años de imprenta; Zeus: Barcelona; 1963
- TORRA, LLUÍS; *L'art d'imprimir sensacions. Les arts gràfiques es reinventen per sobreviure a l'impacte digital*; En *Temes de Disseny* nº 29; Elisava: Barcelona; 2008
- TWYMAN, MICHAEL; *Printing 1770 - 1970*; Eyre & Spottiswoode: Reino Unido; 1970
- V. WHITE, JAN; *Graphic Design for the electronic Age*; Xerox Press Book: Nova York; 1988
- WALKER, JOHN A.; *Design history and History of design*; Pluto Press: Colorado; 1989
- WALLIS, L.W.; *A Concise Chronology of Typesetting developments 1886-1986*; Severnside Printers Limited: Inglaterra; 1991

## 6. 2. 3. Marco contextual. El diseño gráfico en España. Estructuras

### 6. 2. 3. 1 El marco profesional / El diseño en España existe / Asociaciones profesionales / Concursos / Motor económico

A.A.V.V.; *British standard. Design Management Systems; Part1: Guide to managing innovation*; BSI;

2008

A.A.V.V.; El diseño en España; Federación española de entidades de promoción del diseño: Madrid;

2001

A.A.V.V.; El diseño en Madrid; DDI: Madrid; 2007

A.A.V.V.; *European salary survey for the marketing and creative industries*; Aquent: Reino Unido;

2005

A.A.V.V.; *European salary survey for the marketing and creative industries*; Aquent: Reino Unido;

2008-2009

A.A.V.V.; Guía Creativity 10; DDI: Barcelona; 2007

A.A.V.V.; Realidades y oportunidades. El diseño y la empresa en Cataluña; FAD: Barcelona; 2009

ADCV; El valor del diseño; ADCV: Valencia; 2008

BCD; *El rol del professional de disseny a l'empresa*; En: [www.bcd.es](http://www.bcd.es)

BCD; *Estudi de l'oferta de serveis de disseny gràfic i de comunicació a Catalunya*; BCD: Barcelona;

2005

CENTRO TECNOLÓGICO ANDALUZ DE DISEÑO; La profesión del diseño. Manual de buenas prácticas del Diseño; Surgenia: Córdoba; 2009

DDI; Estudio del impacto económico del diseño en España; DDI: Madrid; 2005

DE QUINTO, FRANCISCO; Todas las claves para crear una empresa; ServiDoc: Barcelona; 2005

WILLIAMS, THEO STEPHAN; La guía del diseñador gráfico sobre tarifas, estimaciones y presupuestos;

Divine Egg: Barcelona; 2005

### **6. 2. 3. 2 El marco legal / Definición profesional CNAE / Definición familia profesional / Cualificación profesional / Comparativa España – Europa / Estructuras empresariales**

BCD; *El rol del professional de disseny a l'empresa*; En [www.bcd.es](http://www.bcd.es)

INE (Instituto Nacional de Estadística); Introducción a la CNAE 2009; Madrid; 2008

### **6. 2. 3. 3 El marco docente / Oferta formativa en España. Marco docente nacional / Oferta formativa en diseño. Centros formativos / Análisis de la oferta formativa en diseño / Estratos formativos / Europa**

A.A.V.V.; *Fonaments del disseny*; Ice UB: Barcelona; 2004

A.A.V.V.; Libro blanco. Títulos de grado en Bellas Artes/diseño/restauración; ANECA; 2004

A.A.V.V.; *Libre blanc del disseny gràfic a Catalunya*; Generalitat de Catalunya: Barcelona; 1985

(volumen 2, *disseny gràfic*)

ARFUCH, LEONOR; CHAVES, NORBERTO; LEDESMA, MARÍA; Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos; Argentina: Paidós comunicación; 1997

BONSIEPE, GUY; La educación del diseño en los años 90. En *Tipografía* nº11

CASSÍS LARRAIN, ADAD JOSÉ; Donald Schön: una practica profesional reflexiva en la universidad;

Compás empresarial volumen 3, nº5; 2001

CROOS, N.; *Design Research: A disciplined conversation*; *A Design Issues*: Vol 15, nº2; Verano 1999

- DOMINGO ROGET, ÀNGELS; El profesional reflexivo (D.A. Schön) Descripción de las tres fases del pensamiento práctico. En [www.practicareflexiva.pro](http://www.practicareflexiva.pro). Enero 2015
- DONG, A., MATON, K., CARVALHO, L.; *The structuring of design knowledge*; Londres; 2014
- DURÁN PICH, A.; Psicología de la publicidad y de la venta; CEAC: Barcelona; 1989
- DURLING, D. , FRIEDMAN, K. , PH. D. (Ed.); *Doctoral Education in design: Fondation for the future*; Staffordshire University press: Staffordshire; 2000
- HELLER, STEVEN; Enseñar Et aprender diseño gráfico; Divine egg: Barcelona; 2006
- HERNÁNDEZ, FERNANDO; Los proyectos de trabajo: la necesidad de nuevas competencias para nuevas formas de racionalidad; Educar 26: España; 2000
- JARDÍ, ENRIC; Pensar con imágenes; Gustavo Gili: Sabadell; 201
- KLIR, G.J. (Ed.); Tendencias en la teoría general de sistemas; Alianza Universidad: Madrid; 1978
- KLIR, G.J.; Teoría General de sistemas; ICE Ediciones: Madrid; 1971
- KORN BRUZZONE, JOSÉ; Educar y ejercer la profesión de diseñador; Publicado en Foroalfa.com; 2006
- MAZZEO, CECILIA; ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?; Ediciones infinito: Buenos Aires; 2014
- MORALES DIÉGUEZ, R.; Aprender diseño gráfico. En Visual nº92
- PIBERNAT, O., ROFES, O.; La enseñanza del diseño: estado de la cuestión y retos de futuro; A Metròpolis; Diputació de Barcelona: Barcelona; 2003
- SAIKALY, F.; *Design re-thinking. Some issues about doctoral programmes in design*; En *Design pedagogy: Basic design and academic experience*; Téxvn; Politecnico de Milano: Milano
- SCHÖN, DONALD; La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones; Paidós: Barcelona; 1992
- TENA PARERA, D.; ENTENZA RODRÍGUEZ, A.; MARTÍNEZ BOUZA, J.M.; Creatividad y tecnología. Influencias mutuas para un enfoque docente; Revista Gráfica: UAB; 2014
- VEGA, E.; Una última oportunidad para la enseñanza del diseño". En Visual nº92; pp.40-49

## 6. 2. 4. El profesional del diseño gráfico

### 6. 2. 4. 1 La familia profesional del diseño gráfico: actores implicados / Perfiles profesionales / Perfiles profesionales según fases y responsabilidades dentro del proyecto / Problema de la nomenclatura

- A.A.V.V.; *Eleven lessons: managing design in eleven global companies; Desk research report; Design Council*: Londres; 2007
- BONSIEPE, GUY; Del objeto a la interfase, mutaciones del diseño; Buenos Aires: Infinito; 1999
- BONSIEPE, GUI; Teoría y práctica del diseño industrial; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1978
- CAPO-CHICHI, CHRISTELLE; *Guide du graphiste indépendant*; Pyramid: París; 2006
- CARRIÓ, MARTA; *El disseny de la innovació, dos reptes per a la professió del disseny*; En *Temes de*

- disseny* nº23; Elisava: Barcelona; 2006
- COTTAM, H., LEADBEATER, C.; *Health: Co-creating services. RED Paper 01; Design Council*: Londres; 2006
- COTTAM, H., BURNS C., VANSTONE, C., WINHALL, J.; *Transformation design. RED Paper 02; Design Council*: Londres; 2006
- COTTON, BOB; *La nueva guía del diseño gráfico*; Barcelona: Blume; 1994
- DOBERTI, ROBERTO; *La cuarta posición*; En *Foroalfa.com*; 2006
- FISHEL, CATHARINE; *El negocio del diseño gráfico. Una mirada al interior. 60 diseñadores con éxito comparten su experiencia*; Divine Egg: Barcelona; 2004
- FISHEL, CATHY; *The freelance handbook*; Rotovision: Hove; 2009
- FLEISHMAN, MICHAEL; *Tu carrera como freelance (ilustrador o diseñador gráfico)*; Divine Egg: Barcelona; 2004
- GOLDFARB, ROZ; *Carreras para diseñadores. Guía de negocios para diseñadores gráficos*; Divine egg: Barcelona; 2005
- GONZALEZ MIRANDA, ELENA; *El proceso de creación y la evolución de los proyectos de diseño gráfico*; Servicio Editorial Universidad del País Vasco: Bilbao; 1994
- HOLLINS, B.; *The application of design Management theory to a real design Project; International Design Conference*: Dubrovnik; 2002
- JONES, CHRISTOPHER; *Métodos de diseño*; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1976
- LABUDOVIC, ANA; VUKUSIC, NENAD; *El todo en-uno del diseñador gráfico*; Promopress: Barcelona; 2009
- LEIRO, REINALDO; *Lo específico del diseño*; En *Foroalfa.com*; 2006
- LÖBACH, BERND; *Diseño industrial*; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1981
- MARTÍ FONT, JOSEP MARIA; *Introducció a la metodologia del Disseny*; Edicions de la Universitat de Barcelona: Barcelona; 1999
- MUNARI, BRUNO; *¿Cómo nacen los objetos?*; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1983
- MUNARI, BRUNO; *Diseño y comunicación visual*; Editorial Gustavo Gili: Barcelona; 1974
- MUNARI, BRUNO; *El arte como oficio*; Editorial Labor: Barcelona; 1980
- TORRE, SATURNINO; *Persona y proceso creativos ¿Qué diferencias introduce la profesión?*; En *Temes de disseny* nº37; Elisava: Barcelona
- TWEMLOW, ALICE; *¿Qué es el diseño gráfico? 2*; Barcelona: Gustavo Gili; 2007

**6. 2. 4. 2 Competencias profesionales / Competencias profesionales a nivel profesional de asistente / Competencias profesionales a nivel profesional de técnico / Competencias profesionales a nivel teórico-disciplinar / Grado universitario – estudios superiores de diseño / Máster universitario / Propuesta de competencias profesionales según niveles del Catálogo Nacional de las Cualificaciones profesionales**

A.A.V.V.; *Fonaments del disseny*; ice UB: Barcelona; 2004

GLASER, MILTON; Lo que un diseñador debe ser; En Foro alfa.com; 2007

TORRE, SATURNINO; Persona y proceso creativos ¿Qué diferencias introduce la profesión?; En *Temas de disseny* nº37; Elisava: Barcelona

#### 6. 2. 4. 3 Especificidad y líneas de trabajo

A.A.V.V.; La salud actual de la infografía. Premios de infografía Malofiej; Pamplona: Índex Book; 2001

A.A.V.V.; Malofiej 13 premios internacionales de infografía; Pamplona: Índex Book; 2005

DE SAUSSURE, FERDINAND; Curso de lingüística general; Akal: Madrid; 2002

ENTENZA, ANA I.; Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales. Análisis crítico de las aportaciones realizadas desde diversas disciplinas; UAB; Tesis doctoral leída en 2008.

REES, DARREL; Cómo ser ilustrador; Index Book: Barcelona; 2012

ROBERTS, LUCIENNE; Good: Ética en el diseño gráfico; Index Book: Barcelona; 2006

ROM, JOSEP; *Sobre la direcció d'art*; Trípodas: Barcelona; 2006

SAMARA, TIMOTHY; El diseñador como chef; Gustavo Gili: Barcelona; 2010

SANGIORGI, D.: *Transformative Services and Transformation Design. En International Journal of Design* Vol.5 nº1; 2010.

SHOSTACK, L.; *Designing services that deliver*; *Harvard Business review*: E.E.U.U.; Enero y febrero 1984

VILADÀS, XÈNIA; Diseño a su servicio; Index Book: Barcelona; 2010

VILADÀS, XÈNIA; Diseño rentable; Index Book: Barcelona; 2010

### 6. 3 Webgrafia

<https://ec.europa.eu/esco/web/guest/hierarchybrowser/-/browser/Occupation> (European Skills, Competences, Qualifications and Operations) - última consulta 02/02/2015

[http://www.educacion.gob.es/educa/incual/ice\\_catalogoWeb.html](http://www.educacion.gob.es/educa/incual/ice_catalogoWeb.html) (categorías/niveles profesionales) - última consulta 02/02/2015

[http://www.sepe.es/contenidos/personas/formacion/certificados\\_de\\_profesionalidad/familias\\_profesionales.html](http://www.sepe.es/contenidos/personas/formacion/certificados_de_profesionalidad/familias_profesionales.html) (servicio público de empleo estatal, listado de familias profesionales) - última consulta 02/02/2015

<https://www.educacion.gob.es/iceextranet/bdqAction.do> (catalogo nacional de las cualificaciones profesionales) - última consulta 14/03/2015

<http://www.mecd.gob.es/mecu/que-es/que-es.html> (niveles calificación educación superior) - última consulta 14/03/2015

<https://es.scribd.com/doc/80984829/sentencia-EEAASS> (sentencia tribunal supremo por la que se impide denominar grado a los estudios superiores de diseño) - última consulta 14/03/2015

<http://www.eees.es/es/ects> - última consulta 21/03/2015

<http://webofknowledge.com> - última consulta setiembre 2015

[www.inec.gob.ec/estadisticas/SIN/metodologias/CIU%204.0.pdf](http://www.inec.gob.ec/estadisticas/SIN/metodologias/CIU%204.0.pdf) - última consulta setiembre 2015

[www.cnae.com.es](http://www.cnae.com.es) - última consulta setiembre 2015

[www.ine.es/daco/daco42/clasificaciones/cnae09/notas.pdf](http://www.ine.es/daco/daco42/clasificaciones/cnae09/notas.pdf) - última consulta setiembre 2015

#### Asociaciones y centros de diseño

[www.bcd.es](http://www.bcd.es) - última consulta 02/02/2015

[www.dissenygrafic.org](http://www.dissenygrafic.org) - última consulta 02/02/2015

[www.ddi.es](http://www.ddi.es) - última consulta 02/02/2015 (no funciona)

[www.adg-fad.org](http://www.adg-fad.org) - última consulta 02/02/2015

[www.beda.org](http://www.beda.org) - última consulta 02/02/2015

[www.lafundacio.org](http://www.lafundacio.org) - última consulta 02/02/2015

[www.adp-barcelona.com](http://www.adp-barcelona.com) - última consulta 02/02/2015

[www.aepd.es](http://www.aepd.es) - última consulta 02/02/2015 (ya no existe, asociación disuelta en 2014)

[www.ancae.org](http://www.ancae.org) - última consulta 02/02/2015 (ya no existe)

[www.dimad.org](http://www.dimad.org) - última consulta 02/02/2015

[www.aad-andalucia.org](http://www.aad-andalucia.org) - última consulta 02/02/2015

[www.clmdisenio.com](http://www.clmdisenio.com) - última consulta 02/02/2015 (ya no existe)

[www.adcv.com](http://www.adcv.com) - última consulta 02/02/2015

[www.aga-asturias.org](http://www.aga-asturias.org) - última consulta 02/02/2015

<http://www.din-a.org/> - última consulta 02/02/2015

[www.di-ca.es](http://www.di-ca.es) - última consulta 02/02/2015

<http://dipmurcia.es/> - última consulta 02/02/2015

<http://www.asociaciondag.org> - última consulta 02/02/2015

<http://eideweb.org> - última consulta 02/02/2015  
<http://www.designread.es> - última consulta 02/02/2015  
<http://disoria.com> - última consulta 02/02/2015  
<http://www.disena.org> - última consulta 02/02/2015  
<http://designsalaries.aiga.org/#salaries-list/> - última consulta 20/07/2015

### Escuelas de diseño

<http://www.elisava.net/es/estudios/grado-en-diseno/insercion-laboral-y-salidas-profesionales> - última consulta 14/03/2015  
<http://www.baued.es/> - última consulta 14/03/2015  
<http://www.unibarcelona.com/grado-en-diseno> - última consulta 14/03/2015  
<http://www.esdi.url.edu/es/estudia/grado-en-diseno/disenio-grafico/titulacion/> - última consulta 14/03/2015  
<http://www.idep.es/> - última consulta 14/03/2015  
<http://iedmadrid.com/> - última consulta 14/03/2015  
<http://eina.cat/es/grau-de-disseny> - última consulta 14/03/2015  
<http://bellasartes.ucm.es/estudios/grado-diseno> - última consulta 14/03/2015  
<http://www.esne.es/> - última consulta 14/03/2015  
<http://esdmadridcampus.org/> - última consulta 14/03/2015  
<http://madrid.universidadeuropea.es/estudios-universitarios/grado-en-diseno-mencion-grafico> - última consulta 14/03/2015  
[http://www.ub.edu/web/ub/es/estudis/oferta\\_formativa/graus/fitxa/D/G1002/](http://www.ub.edu/web/ub/es/estudis/oferta_formativa/graus/fitxa/D/G1002/) - última consulta 14/03/2015

## 7. Anexos documentales



## 7. 1 Gráfico resumen



### 7. Anexos documentales digitales

#### **7\_1\_grafico\_resumen.pdf**

7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf

7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf

 7\_4\_asociaciones\_profesionales

 7\_5\_concursos

7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf

7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7

7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf

7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf

7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf

7\_11\_CIIU 4.0.pdf

7\_12\_NACE\_rev2.pdf

7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf

7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf

7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf

7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

 7\_18\_reales\_decretos

7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf

7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 2 Cronograma. Diseño gráfico y comunicación visual. De las Artes gráficas a la disciplina del diseño gráfico. Contexto Internacional



### 7. Anexos documentales digitales

7\_1\_grafico\_resumen.pdf

#### **7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf**

7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf

7\_4\_asociaciones\_profesionales

7\_5\_concursos

7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf

7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7

7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf

7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf

7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf

7\_11\_CIIU 4.0.pdf

7\_12\_NACE\_rev2.pdf

7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf

7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf

7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf

7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

7\_18\_reales\_decretos

7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf

7\_20\_propuesta\_definitoria\_disiplina.pdf



## 7. 3 Cronograma. Origen del diseño gráfico en España. De profesión a disciplina



### 7. Anexos documentales digitales

7\_1\_grafico\_resumen.pdf

7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf

### **7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf**

7\_4\_asociaciones\_profesionales

7\_5\_concursos

7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf

7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7

7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf

7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf

7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf

7\_11\_CIIU 4.0.pdf

7\_12\_NACE\_rev2.pdf

7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf

7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf

7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf

7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

7\_18\_reales\_decretos

7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf

7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 4 Las asociaciones profesionales

### 7. 4. 1 Fichas asociaciones profesionales

### 7. 4. 2 Tabla de cruce: Las asociaciones profesionales



#### 7. Anexos documentales digitales

7\_1\_grafico\_resumen.pdf

7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf

7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf

#### 7\_4\_asociaciones\_profesionales

**7\_4\_1\_fichas\_asociaciones\_profesionales.pdf**

**7\_4\_2\_tabla\_cruce\_asociaciones.pdf**

#### 7\_5\_concursos

7\_5\_1\_fichas\_concursos.pdf

7\_5\_2\_tabla\_cruce\_concursos.pdf

7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf

7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7

7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf

7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf

7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf

7\_11\_CIIU 4.0.pdf

7\_12\_NACE\_rev2.pdf

7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf

7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf

7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf

7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

#### 7\_18\_reales\_decretos

7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf

7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 5 Tabla de cruce: Los concursos

### 7. 5. 1 Fichas concursos

### 7. 5. 2 Tabla de cruce: Los concursos



#### 7. Anexos documentales digitales

7\_1\_grafico\_resumen.pdf

7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf

7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf

#### 7\_4\_asociaciones\_profesionales

7\_4\_1\_fichas\_asociaciones\_profesionales.pdf

7\_4\_2\_tabla\_cruce\_asociaciones.pdf

#### 7\_5\_concursos

**7\_5\_1\_fichas\_concursos.pdf**

**7\_5\_2\_tabla\_cruce\_concursos.pdf**

7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf

7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7

7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf

7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf

7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf

7\_11\_CIIU 4.0.pdf

7\_12\_NACE\_rev2.pdf

7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf

7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf

7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf

7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

#### 7\_18\_reales\_decretos

7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf

7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 6 Cuestionario cuantitativo



### 7. Anexos documentales digitales

7\_1\_grafico\_resumen.pdf

7\_2\_cronograma\_contexto internacional.pdf

7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf

 7\_4\_asociaciones\_profesionales

 7\_5\_concursos

### **7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf**

7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7

7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf

7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf

7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf

7\_11\_CIIU 4.0.pdf

7\_12\_NACE\_rev2.pdf

7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf

7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf

7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf

7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

 7\_18\_reales\_decretos

7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf

7\_20\_propuesta\_definitoria\_disiciplina.pdf



## 7. 7 Base de datos centros docentes



### 7. Anexos documentales digitales

7\_1\_grafico\_resumen.pdf

7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf

7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf

 7\_4\_asociaciones\_profesionales

 7\_5\_concursos

7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf

### **7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7**

7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf

7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf

7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf

7\_11\_CIIU 4.0.pdf

7\_12\_NACE\_rev2.pdf

7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf

7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf

7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf

7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

 7\_18\_reales\_decretos

7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf

7\_20\_propuesta\_definitoria\_disiplina.pdf



## 7. 8 Tablas de análisis competencias profesionales



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf

 7\_4\_asociaciones\_profesionales

 7\_5\_concursos

7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf

7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7

### **7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf**

7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf

7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf

7\_11\_CIIU 4.0.pdf

7\_12\_NACE\_rev2.pdf

7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf

7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf

7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf

7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

 7\_18\_reales\_decretos

7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf

7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 9 Propuesta competencias profesionales



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf

 7\_4\_asociaciones\_profesionales

 7\_5\_concursos

- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf

### **7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf**

- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf
- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf
- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf
- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf
- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf
- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf
- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

 7\_18\_reales\_decretos

- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disiplina.pdf



## 7. 10 Sentencia del Tribunal Supremo



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
- 7\_4\_asociaciones\_profesionales
- 7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf

### **7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf**

- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf
- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf
- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf
- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf
- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf
- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf
- 7\_18\_reales\_decretos
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 11 CIU 4.0



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
- 7\_4\_asociaciones\_profesionales
- 7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf

### **7\_11\_CIU 4.0.pdf**

- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf
- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf
- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf
- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf
- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf
- 7\_18\_reales\_decretos
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 12 NACE Rev.2



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
- 7\_4\_asociaciones\_profesionales
- 7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf
- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf

### **7\_12\_NACE\_rev2.pdf**

- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf
- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf
- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf
- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf
- 7\_18\_reales\_decretos
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 13 CNAE 2009 Real Decreto



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
- 7\_4\_asociaciones\_profesionales
- 7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf
- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf
- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf

### **7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf**

- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf
- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf
- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf
- 7\_18\_reales\_decretos
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 14 Introducción CNAE 2009



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
-  7\_4\_asociaciones\_profesionales
-  7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf
- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf
- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf
- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf

### **7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf**

- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf
- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf
-  7\_18\_reales\_decretos
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disiplina.pdf



## 7. 15 CNAE 93 Rev.1



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
-  7\_4\_asociaciones\_profesionales
-  7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf
- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf
- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf
- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf
- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf

### **7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf**

- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf
-  7\_18\_reales\_decretos
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disiplina.pdf



## 7. 16 Distribución de perfiles profesionales por área y definición de cada uno de ellos



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
- 7\_4\_asociaciones\_profesionales
- 7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf
- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf
- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf
- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf
- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf
- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf

### **7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf**

- 7\_18\_reales\_decretos
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disiplina.pdf



## 7. 17 Glosario

**Actividad económica:** creación de valor añadido mediante la producción de bienes y servicios.

**Administrador de bases de datos:** profesional encargado de mantener la calidad de una base de datos: facilitar la recuperación de datos, mantener la integridad de la verificación de los mismos, establecer parámetros de seguridad para el acceso a las bases, etc. Se ocupa del diseño lógico y físico de la base de datos.

**Administrador de sistemas:** profesional dedicado a mantener y operar en sistemas de redes. Sus responsabilidades son el mantenimiento de servidores, la solución de problemas, la redacción de *scripts*, etc.

**Agencia de diseño gráfico:** organización empresarial de profesionales del diseño gráfico y la comunicación visual donde trabajan más de 9 trabajadores.

**AGI:** *Alliance Graphique Internationale*.

**Área profesional:** ámbito de actividades productivas afines que conlleva un desarrollo profesional homogéneo dentro de una familia profesional y de los conocimientos y habilidades que son necesarios para alcanzarlos. Se caracteriza por la relación entre las actividades profesionales, el uso de las tecnologías, la circulación de la información, el lenguaje, los tipos de productos y las habilidades y conocimientos que se desarrollan.

**Animador 3d:** profesional que mediante el uso de programas informáticos crea personajes o imágenes en tres dimensiones que vistas en forma de secuencia consiguen ofrecer una sensación de movimiento. Realiza proyectos para películas, videos, videojuegos, páginas web, producciones multimedia o interactivas y televisión.

**Arquitecto de la información:** profesional que se encarga de la organización y estructura de toda la información referente a un proyecto.

**Artista de procesos digitales:** profesional que en el campo de la creación audiovisual o multimedia mediante la informática aplica sus habilidades pictóricas al retoque de color.

**Carrera profesional:** posibilidad dentro de una profesión de formación estratificada desde el nivel más bajo que sería un ciclo formativo de grado medio (formación que sigue a la Educación Secundaria Obligatoria) hasta el nivel más alto que correspondería a un programa de doctorado.

**CNAE:** Clasificación Nacional de Actividades Económicas

**CNCP:** Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales. Es un instrumento del que dispone el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte a través del Instituto Nacional de las Cualificaciones y este a su vez dependiente del Sistema Nacional de las Cualificaciones y

Formación Profesional (SNCFP). Sirve para la ordenación de las cualificaciones profesionales susceptibles de reconocimiento y por lo tanto, de acreditación y que se hallan identificadas en el sistema productivo español definidas en función de las competencias apropiadas para el ejercicio profesional.

**Competencia profesional:** conjunto de conocimientos y capacidades que permiten el ejercicio de la actividad profesional conforme a las exigencias de la producción y el empleo. La competencia profesional comprende un conjunto de capacidades de diferente naturaleza que permiten conseguir un resultado. Esta competencia está vinculada al desempeño profesional, no es independiente del contexto y expresa los requerimientos humanos valorados en la relación hombre-trabajo.

**Compositor de imágenes digitales:** profesional que trabaja dentro del proceso de producción en una producción audiovisual o multimedia. Se basa en el uso de programas informáticos para hacer las composiciones de planos, fondos y de todos los elementos que forman parte de cada fotograma de la producción.

**Consultor en gestión del conocimiento:** profesional que asesora a las empresas en materia de sistemas de información y gestión del conocimiento con vista a diseñar e introducir planes de mejora posteriores con la intención de argumentar la rentabilidad de los procesos. El consultor del conocimiento debe conocer las necesidades de la empresa e identificar tanto los puntos críticos como los puntos estratégicos para aumentar la eficiencia.

**Contextualización:** estrato profesional de nivel 3. Ese cargo, tarea o función con el nombre más atractivo: "dirección de arte". Entendemos por contextualización el inicio de la fase de creación gráfica, la creación de una línea gráfica que responda y traduzca los aspectos estratégicos en imágenes visuales.

**Coordinación de proyectos:** estrato profesional de nivel 4. Tarea que consiste en dirigir un proyecto gráfico o comunicativo coordinando cada una de sus partes y el trabajo de todas las personas que en él colaboran con la finalidad de responder a esas necesidades comunicativas establecidas en la estrategia de comunicación y de que se cumplan los objetivos de diseño establecidos también en la fase estratégica.

**Creador de storyboards multimedia:** profesional que diseña las historias gráficas que son la base para las creaciones digitales o audiovisuales. Se trata de un profesional que trabaja en el campo técnico – artístico creando animáticas o *storyboards* animados.

**Crédito ECTS:** *European Credit Transfer System*. Es el sistema europeo de transferencia de créditos universitarios. Sirve para la transferencia y convalidación de módulos universitarios entre las universidades de los países de la Unión.

**Copy:** profesional de la comunicación que se encarga de la redacción creativa de la parte textual de una campaña publicitaria o de un producto de diseño gráfico.

**Cualificación profesional:** conjunto de conocimientos y capacidades que permiten el ejer-

cicio de una actividad profesional concreta conforme a las exigencias de producción de la misma que pueden ser adquiridas mediante formación modular u otros tipos de formación, así como a través de la experiencia laboral.

**Dibujante limpiador:** profesional conocido a nivel internacional como *cleanupper*. Se encarga en producciones de animación de limpiar las imágenes de posibles errores o impurezas, de eliminar defectos y de asegurarse que los dibujos principales están perfectamente definidos.

**Dibujante intercalador:** profesional que trabaja en producciones de animación y se encarga de realizar los distintos giros que definen las posiciones de los personajes en cada una de sus acciones para que después la animación resulte perfecta.

**Dimensión comunicacional del diseño:** dimensión que tiene como marco de referencia para la creación los mensajes, discursos y estilos.

**Dimensión cultural – contextual:** dimensión del diseño que contempla el proyecto como perteneciente a un contexto socio – cultural complejo y diverso en su desarrollo que condiciona el resultado del producto.

**Dimensión estructural del diseño:** dimensión que entiende el diseño como una estructura (Teoría general de sistemas). Se basa en la formación metodológica entendiendo el método como la superestructura que une todo proceso de diseño.

**Dimensión formal del diseño:** dimensión basada en el estudio de las formas y sus teorías (Gestalt) como herramienta de creación.

**Dimensión instrumental del diseño:** dimensión vinculada al conocimiento técnico de los lenguajes, técnicas y tecnologías (en este caso principalmente informáticas) que permiten el desarrollo de la profesión.

**Director creativo:** profesional que interviene en la primera fase del proceso de creación de un diseño. Dirige el trabajo de los creativos y define conceptualmente las propuestas.

**Director creativo en packaging:** profesional que interviene en la primera fase del proceso de creación de un diseño de un producto de envase y embalaje. Dirige el trabajo de los creativos y define conceptualmente las propuestas.

**Director creativo de preproducción de entornos digitales:** profesional que dirige el trabajo de los artistas que definen la parte creativa del producto tanto a nivel de contenidos como a nivel técnico – formal. Es el profesional que se encarga de la redacción del guión técnico: crea las secuencias, los planos, diseña los *layouts* y las animáticas.

**Director de arte:** profesional que define gráficamente la imagen de un producto. Es también el profesional que se encarga de presentar, argumentar y justificar la propuesta delante de los clientes y de coordinar las fases de preproducción y producción.

**Director de cine audiovisual:** profesional que dirige el rodaje de una película dando

instrucciones a actores, decidiendo donde se colocan las cámaras, supervisando decorados, vestuario, etc. Interviene en la realización del guión, la selección de actores, selección de escenarios, decorados y en la redacción final del guión.

**Director de contenidos:** profesional responsable de los contenidos de un documento ya sean estos gráficos, comunicativos o audiovisuales.

**Director de fotografía e imagen digital:** profesional que supervisa todo el equipo técnico involucrado en una producción audiovisual: cámaras, técnicos de iluminación, sonido, etc. Controla la integración correcta de todos los elementos de una producción ya sea audiovisual, multimedia o de animación. Se responsabiliza del tratamiento final de las imágenes. Su trabajo es asegurar la calidad de las imágenes.

**Director de marketing:** persona que se encarga de la aplicación de técnicas del marketing, de análisis, de planificación, implementación y control de programas diseñados para crear, construir y mantener intercambios de beneficio mutuo con mercados objetivos. Tiene también la tarea de influir sobre el nivel, el tiempo y la composición de la demanda de forma que pueda conseguir los objetivos de la organización.

**Disciplina:** fracción de la ciencia que se distingue por tener su propio objeto de estudio, su propio método, que a su vez se distingue por sus técnicas y por tener sus propios protocolos experimentales y su lenguaje.

**Diseñador de elementos virtuales:** profesional que trabaja conjuntamente con el director de fotografía operando con programas informáticos para dar el acabado final a todos los componentes de una producción audiovisual para que tengan el mismo aspecto y no desentonen los unos con los otros. Da el modelado final a personajes y escenarios.

**Diseñador de interface:** profesional que determina las características y el funcionamiento de los mecanismos o sistemas que permiten la interacción entre el ordenador y el usuario. Determina los caminos que el usuario puede seguir dentro de una aplicación informática, las imágenes que aparecen en la pantalla y los criterios de organización y consulta que tiene una determinada aplicación.

**Diseñador de materiales didáctico – culturales:** profesional especializado en la definición de materiales didáctico culturales. Su trabajo consiste en la elaboración de productos que faciliten la comprensión de la información y el conocimiento a sus destinatarios. Es una profesión muy vinculada a los campos de la educación, los museos, centros culturales, etc.

**Diseñador gráfico:** profesional que define soluciones gráficas de forma autónoma o que formaliza soluciones según las directrices de un director de arte. Diseña todo tipo de soportes comunicativos.

**Diseñador gráfico de editorial:** profesional especializado en proyectos editoriales que define las pautas gráficas de las colecciones editoriales, ya sean estas impresas o digitales.

**Diseñador gráfico de imagen corporativa:** profesional especializado en la definición de

todos los elementos gráficos y visuales que formaran la imagen de una empresa o institución. Su trabajo contempla la definición de los signos corporativos, hasta los soportes gráficos o digitales que sean necesarios.

**Diseñador gráfico de packaging:** profesional especializado en el diseño de los envoltorios de los productos, ya sean bolsas, cajas o cualquier tipo de embalaje.

**Diseñador gráfico multimedia:** profesional que se ocupa de organizar, presentar y dar forma a los contenidos informativos y gráficos de una aplicación multimedia. Propone soluciones gráficas específicas a problemas comunicativos concretos usando herramientas o recursos interactivos, de texto, audio, video, etc.

**Diseñador gráfico montador de audiovisuales:** profesional especializado en el diseño, la realización y el montaje de elementos gráficos para ser incorporados a productos audiovisuales. Estos diseños pueden ser desde grafismos, hasta títulos de crédito, hasta animaciones 2 o 3d.

**Diseñador gráfico periodístico:** profesional especializado en el diseño de infografía o grafismo de la información para publicaciones periódicas. Su trabajo consiste en transformar la información escrita en información gráfico – visual donde la legibilidad prime ante la legibilidad.

**Diseñador gráfico publicitario:** profesional del diseño especializado en publicidad. Habitualmente trabaja en una agencia de publicidad dentro del equipo creativo y realiza formalmente aquello que le dicta el director de arte. La característica principal de su trabajo es que sus producciones gráficas siempre llevan implícito el mensaje publicitario.

**Diseñador web:** profesional del diseño que centra su trabajo en el diseño de productos que tienen como punto de difusión final Internet. Es el profesional que da todas las pautas gráficas para cada una de las pantallas de un sitio web teniendo siempre en cuenta la relación interficie – usuario.

**EEES:** Espacio Europeo de Educación Superior.

**ESCO:** *European Skills, Competences, Qualifications and Occupations*. Organismo que regula las cualificaciones profesionales a nivel europeo.

**ESDAP:** *Escola Superior de Disseny i Arts Plàstiques de Catalunya*.

**Estrategia de comunicación o estrategia de diseño:** estrato profesional de nivel 5. Entendida como una fase teórica en la que se marcan o indican las líneas de trabajo para una determinada tarea, tanto a nivel comunicativo como a nivel de diseño pero siempre hablando desde la propia estrategia teórica y sin ningún tipo de formalización gráfica.

**Estudio de diseño gráfico:** organización de profesionales de la comunicación visual y el diseño gráfico en la que trabajan de 2 a 9 personas.

**Experto en usabilidad:** profesional especializado en la relación de uso que se establece en-

tre las interfaces digitales y las personas. Su función es diseñar sistemas de uso que faciliten la interacción entre las personas y las interfaces de los productos.

**FAD:** *Foment de les Arts Decoratives*

**Familia profesional:** conjunto de estratos o especializaciones profesionales que forman parte de un mismo ámbito disciplinar o sector económico concreto.

**Formalización- creación de ideas o conceptualización visual:** estrato profesional de nivel 2. Una persona encargada de esta tarea es aquella que dará la forma gráfica final a los productos, sean del tipo que sean, es decir, la persona que formaliza ideas es aquella que comúnmente conocemos como diseñador gráfico, aquella que hace un logotipo, un cartel o un tríptico.

**Fotógrafo:** profesional dedicado a la obtención de imágenes fijas a través de aparatos ópticos (cámaras fotográficas).

*Freelance:* aquel profesional que trabaja en el mercado de forma independiente y que a menudo se encarga de todas las fases del proyecto.

**Gestor de contenidos:** profesional que tiene como objetivo definir el tipo de contenidos de un sitio web así como sus criterios de categorización y clasificación de la información. Debe tener conocimientos sólidos en usabilidad y orientación de usuarios.

**ICOGRADA:** Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico

**Ingeniero de contenidos:** profesional orientado a diseñar, desarrollar y gestionar los procesos automatizados para detectar y capturar la información creada por los productores de contenidos.

**Ilustrador:** profesional que se encarga de hacer dibujos con diferentes técnicas y estilos que sirven para ser incorporados a un proyecto de diseño sea cual sea el tipo. Su objetivo es representar una parcela de la realidad o de la ficción de forma fiel. Puede desarrollar su trabajo tanto de manera manual como digital.

**Impresor de rotograbado, flexografía o serigrafía:** profesional especialista en la reproducción de imagen gráfica según varias técnicas diferentes. Conoce y domina cada una de las técnicas de impresión.

**Interdisciplinariedad:** combinación de métodos provenientes de disciplinas distintas que surge de la necesidad de resolución de nuevos problemas que plantean la necesidad del uso de métodos combinados de disciplinas distintas.

**Jefe de maquetación y tipografía:** profesional especialista en dar forma a productos preferentemente editoriales que lleva a cabo tareas de coordinación en el departamento de maquetación de una empresa o entidad.

**LOE:** Ley Orgánica de Educación

**Maquetador:** profesional especialista en diseño editorial que se encarga de cargar contenidos sobre maquetas gráficas ya establecidas así como adecuar las mismas a posibles cambios.

**Método híbrido (investigación):** método en el que el investigador recoge y analiza datos, integra resultados y establece inferencias utilizando aproximaciones o métodos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio.

**Montador:** profesional que se encarga del montaje final de los planos de una producción audiovisual.

**Multidisciplinariedad:** combinación de disciplinas, cada una con sus métodos propios para la solución de una cuestión o objetivo común aportando de cada disciplina una visión distinta sobre el objeto de estudio.

**Niveles de cualificación profesional:** cada uno de los 5 estratos profesionales que establece el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales que divide a los profesionales según sus niveles de competencia. Se definen bajo los criterios de grado de conocimiento, iniciativa, autonomía y responsabilidad que se precisan para la realización de cada actividad laboral.

**Oficio:** actividad laboral vinculada a la praxis, donde el trabajador posee unas habilidades específicas que a base de repetición, le permiten desarrollar tareas específicas propias de su actividad laboral. El aprendizaje de un oficio se basa en el sistema de aprendizaje maestro y el trabajo de forma directa con la materia.

**Operatividad:** estrato profesional de nivel 1. Aquella tarea más técnica que consiste en preparar archivos y cerrarlos correctamente para ser llevados a imprenta, así como la preparación de maquetas y originales.<sup>329</sup>

**Paradigma:** conjunto de creencias y actitudes aprobada por la comunidad científica.

**Profesión:** actividad laboral compleja que requiere no solo de habilidades manuales sino de conocimientos más especializados, apoyados normalmente por formación académica.

**Programador:** profesional que se encarga de crear, verificar y mantener programas de software. Implementa algoritmos mediante lenguaje de programación que pueda comprender una computadora. Se trata del profesional que escribe las aplicaciones informáticas para que el usuario pueda interactuar con las máquinas. Gran parte del trabajo de este profesional se centra en verificar el software que él mismo crea con la intención de resolver los posibles problemas.

**Programador creativo:** profesional encargado de crear, verificar y mantener programas de software o sitios web teniendo en cuenta las tendencias del sector.

<sup>329</sup> Ver subcapítulo 4. 2. 4 Propuesta de competencias profesionales según niveles del Catálogo Nacional de las Cualificaciones profesionales

**Programador HTML:** profesional encargado de la programación de un sitio web usando el lenguaje HTML.

**Programador multimedia:** profesional encargado de la programación de cualquier producto multi formato: webs, cd-rom interactivos, cursos de formación en soporte digital, etc. Usa lenguajes de programación específicos según el tipo de proyecto que tenga entre manos. Se encarga de que todos los componentes de un producto funcionen y se comporten de la manera esperada.

**Realizador:** profesional responsable de que el guión de una película o producción quede plasmado en imágenes.

**Redactor:** profesional que se dedica a la redacción de textos para su posterior publicación.

**Responsable comercial de servicios de diseño:** persona que se encarga de la gestión y la coordinación de servicios que ofrecen las empresas.

**Supervisor de efectos visuales:** profesional que dirige y revisa la producción de las ilusiones ópticas realizadas mediante tecnologías digitales en un producto audiovisual.

**Técnico:** profesional heredero del artesano que posee un oficio concreto y un dominio de las técnicas propias del oficio que le compete.

**Técnico en artes gráficas:** profesional especialista en el control de los procesos relacionados con la última fase de los productos gráficos. Tiene un control total de las herramientas necesarias para reproducir un proyecto gráfico.

**Técnico en encuadernación industrial:** profesional que lleva a cabo el proceso de encuadernación de productos gráficos sin importar que se haga mediante cosido, encolado, grapado, etc.

**Técnico en pre-impresión gráfica:** profesional que lleva a cabo operaciones de impresión precisa y de calidad como duplicación de films, o reproducción de material de artes gráficas.

**Técnico en preproducción gráfica:** profesional que se encarga de la preparación de los archivos digitales para su correcta reproducción, asegurándose que los colores, grafismos, troqueles, etc. están indicados de la manera correcta para la entrada a fase de producción gráfica.

**Técnico en representación 2d y 3d:** profesional que se encarga de la representación de objetos tanto en 2 como en 3 dimensiones. Su tarea consiste en la creación de personajes, escenarios, etc.

**Técnico en trazado, montaje y obtención de la forma impresora:** profesional encargado de preparar los originales para imprimir. Transformará el proyecto gráfico en una matriz de impresión.

**Transdisciplinariedad:** visión que aspira a un conocimiento del mundo lo más completo

posible. Estableciendo diálogos entre las partes del mismo pero considerando que se llega al conocimiento a través de la integración total de los saberes, relacionándolos y estableciendo diálogos entre ellos. No rechaza las disciplinas sino que se fundamenta en ellas y en el conocimiento relacional que puede generar el hecho de mirar un mismo objeto desde distintos puntos de vista.

**Webmaster:** profesional encargado de gestionar, desarrollar y mejorar los sitios web. Participa en la fase de creación de los sitios pero también programa con la intención de mantener actualizados los mismos.



## 7. 18 Reales Decretos



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
- 7\_4\_asociaciones\_profesionales
- 7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf
- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf
- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf
- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf
- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf
- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf
- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf

### 7\_18\_reales\_decretos

- 7\_18\_1\_enseñanzas\_formación\_profesional
  - cfgm
    - cfgm\_impresion\_digital
    - cfgm\_impresion\_grafica
    - cfgm\_postimpresion
  - cfgs
    - cfgs\_diseño\_edicion\_publicaciones
    - cfgs\_diseño\_gestion\_produccion
  - formacion\_profesional\_basica
    - FPB\_artes\_graficas
- 7\_18\_2\_enseñanzas\_artes\_plasticas\_y\_diseño
  - cfgm
    - RD\_cfgm\_apgimp
    - RD\_cfgm\_apgint
  - cfgs
    - RD\_cfgs\_animacion
    - RD\_cfgs\_comic
    - RD\_cfgs\_fotografia
    - RD\_cfgs\_grafica\_audiovisual
    - RD\_cfgs\_grafica\_impresa
    - RD\_cfgs\_grafica\_interactiva
    - RD\_cfgs\_grafica\_publicitaria
    - RD\_cfgs\_ilustracion
- 7\_18\_3\_enseñanzas\_artisticas\_superiores
  - LO\_2/2006
  - RD\_1614/2009
- 7\_18\_4\_enseñanzas\_universitarias
  - LO\_4/2007
  - RD\_43\_2015
  - RD\_1393/2007
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 19 Gráfico perfiles profesionales propios, cercanos y tangenciales del diseño gráfico y la comunicación visual



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
-  7\_4\_asociaciones\_profesionales
-  7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf
- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf
- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf
- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf
- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf
- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf
- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf
-  7\_18\_reales\_decretos
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf**
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf



## 7. 20 Propuesta definitoria de la disciplina



### 7. Anexos documentales digitales

- 7\_1\_grafico\_resumen.pdf
- 7\_2\_cronograma\_contexto\_internacional.pdf
- 7\_3\_cronograma\_contexto\_nacional.pdf
- 7\_4\_asociaciones\_profesionales
- 7\_5\_concursos
- 7\_6\_cuestionario\_cuantitativo.pdf
- 7\_7\_base\_datos\_escuelas.fp7
- 7\_8\_tablas\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_9\_propuesta\_competencias\_profesionales.pdf
- 7\_10\_sentencia\_tribunalsupremo\_estudios\_superiores\_diseño.pdf
- 7\_11\_CIIU 4.0.pdf
- 7\_12\_NACE\_rev2.pdf
- 7\_13\_CNAE\_2009\_realdecreto.pdf
- 7\_14\_introduccion\_cnae\_2009.pdf
- 7\_15\_CNAE\_93rev1.pdf
- 7\_16\_perfiles\_profesionales\_por\_area\_y\_def.pdf
- 7\_18\_reales\_decretos
- 7\_19\_perfiles\_profesionales\_propios\_cercanos.pdf
- 7\_20\_propuesta\_definitoria\_disciplina.pdf**



