

Qué competencias debe tener un diseñador gráfico

Por Isaac Castillo Vilchis

Un modelo que propone una formación profesional balanceada entre la interdisciplinariedad y la especialización.



Cuando se habla de competencias profesionales se habla de la capacidad que un individuo tiene para enfrentar un problema de forma eficiente. Esta concepción aplica a todos los universitarios que ejercerán una profesión y cuya preparación se lleve a cabo durante varios

años en un institución educativa. En México el tema de las competencias es reciente, sin embargo en otros países el término se maneja desde hace varias décadas, principalmente en los países desarrollados. Laura Frade propone una definición adecuada de competencias:

«Las competencias en el ámbito educativo establecen qué queremos que la persona logre como resultado del proceso educativo, al mismo tiempo que definen cómo queremos que lo aprenda».

Frade (2008)

En el ámbito de la formación del diseño gráfico, que integra cursos variados —que van desde historia del arte hasta semántica, desde dibujo de representación hasta animación por computadora—, las competencias del egresado suelen ser tan claras. ¿Qué debe saber hacer el diseñador gráfico? ¿Cuál es la mezcla adecuada de competencias profesionales que necesitará para ser competitivo en el entorno laboral?

Por lo general las escuelas centran su atención fundamentalmente en habilidades muy específicas de la profesión, a riesgo de presentar al estudiante una realidad alterna, basada en la creencia de que todo gira en torno al diseño, instalando la profesión como una actividad aislada y netamente creativa. En ocasiones las competencias no son integradas completamente, provocando vacíos en el estudiante y ubicándolo en una posición poco competitiva o de incompetencia para su quehacer futuro. Se debe considerar que el diseñador gráfico, una vez convertido en profesional, deberá proponer intervenir en proyectos afectados por variables económicas, políticas, culturales, históricas, sociales y empresariales, que lo obligarán a pensar en procesos más que en productos finales.

El informe SCANS (*Secretary Commission on Achieving Necessary Skills*) de 2008, expone las competencias básicas deseables para un universitario tipo:

- Destrezas básicas de lectura, redacción, aritmética/matemática, escucha, expresión, racionales, toma de decisiones, solución de problemas, aprender, razonamiento.
- Cualidades personales de responsabilidad, autoestima, sociabilidad, autocontrol, integridad/honradez.

Si somos conscientes de que el diseño gráfico es parte de un proceso productivo, ya sea social, cultural o comercial, el futuro diseñador gráfico deberá integrar tanto competencias de especialización como de interdisciplinariedad. Una buena parte de sus competencias se basarán en su conocimiento profesional y de especialización (editorial, envase, imagen corporativa, etc.), pero otra buena parte deberá aportarle diferentes enfoques interdisciplinarios: económico-financiero, contable-administrativo, legal, comercial, etc. Estas competencias no específicas de la profesión, dependerán en gran medida del ámbito en el que el diseñador se maneje profesionalmente en el futuro.

Proponemos un modelo integrador entre interdisciplinariedad y especialización que hemos bautizado SSERE. Este modelo integra 5 competencias básicas que combinan elementos de especialización e interdisciplinarios:

- **Soy:** Como la consecuencia de reaccionar como un individuo ético y honesto.
- **Socializo:** Entendiendo que el trabajo propio del diseñador gráfico no está desarrollado por una sola persona, sino por la suma de varios.
- **Estudio:** Se debe asumir como un profesional en constante aprendizaje y desarrollo.
- **Resuelvo:** Desarrollo de habilidad analítica para solucionar problemas de forma productiva.
- **Emprendo:** Compromiso personal de crear alternativas de desarrollo para aplicar a la actividad profesional.

La integración de lo especializado y lo interdisciplinar permite una formación complementaria, que produce en el futuro profesional una visión más ligada a la realidad socio-cultural de las personas, un diseñador gráfico más integral y humano. El modelo SSERE no busca el dominio de muchas disciplinas, sino la apertura de todas las disciplinas para que aquellos que las atraviesen, las trasciendan.

Publicado el 26/02/2016

Bibliografía

- Ugarte, C. y Naval, C. (2010). [Desarrollo de competencias profesionales en la educación superior. Un caso docente concreto](#). Revista Electrónica de Investigación Educativa.
- Sánchez R., M.E. [La enseñanza del diseño gráfico en base a las competencias profesionales](#) (PDF).
- InformeScans: (Secretary Commission on Achieving Necessary Skills) (1992). *Lo que el trabajo requiere de las escuelas*. Washington Departamento de Trabajo de Estados Unidos.
- SotoW., L. [Competencias de un diseñador competente](#) (PDF). UAM Azcapotzalco.
- STPS/SNE (Gobierno Federal. México) [Perfiles. Información sobre las actividades de las ocupaciones: Diseñador Gráfico 15](#).
- Frade R., L. Nuevos paradigmas educativos: *El enfoque por competencias en educación. Material de apoyo curso en línea: Inducción al enfoque por competencias*. CEA-UVM (2012).



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/que-competencias-debe-tener-un-disenador-grafico>

