

ANEXO

Biografía de las prácticas elegidas:

Planes curriculares vigentes en 2015, de las carreras de Diseño Gráfico de dos universidades públicas de América Latina:

Universidad de Buenos Aires

Universidad Nacional de Colombia

Este texto amplía la información contenida en el apartado 4 de la presente tesis: PRESENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO CON CONCIENCIA SOCIAL EN LAS CARRERAS - CASOS ELEGIDOS

CONTENIDO

1. UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES - UBA

- a. Historización - Momentos claves
- b. Estructura del plan de estudios
- c. Asignatura troncal: Diseño
- d. Metodología pedagógica
- e. Perfil del programa curricular
- f. Perfil del aspirante y del egresado

2. UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA - UN

- a. Historización - Momentos claves
- b. Estructura del plan de estudios
- c. Asignatura troncal: Diseño
- d. Metodología pedagógica
- e. Perfil del programa curricular
- f. Perfil del aspirante y del egresado

1. PROGRAMA CURRICULAR 2015 DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, de la Universidad de Buenos Aires (UBA)

a. HISTORIZACIÓN. MOMENTOS CLAVES

ANTECEDENTES

La carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Buenos Aires, tiene sus primeros antecedentes en la creación de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, en el año 1948. Un año que sería un punto clave no solo en la historia de la carrera, sino en diversos acontecimientos culturales a nivel mundial. “Europa comenzaba a procesar la traumática experiencia de la Segunda Guerra Mundial, adscribiendo al modelo del capitalismo industrialista de los EEUU, y generaba un imaginario del progreso conciliador de los intereses del sistema dominante. El tiempo de la lucha revolucionaria y de la disidencia había desaparecido y el desarrollo aparecía íntimamente vinculado al decurso de los Estados nacionales y la conformación de bloques continentales.

El marxismo como movimiento político y social había devenido -de la mano de la dictadura stalinista- otro totalitarismo, cerrando sus fronteras materiales y culturales a todo posible intercambio. Por otro lado, el internacionalismo, como movimiento de ideas, parecía ser ahora propiedad de Occidente y de una suerte de capitalismo “social” preocupado por incluir a todos los sectores de la población en un proyecto colectivo y humanitario. El humanitarismo también se “re-estrenaba” en la reciente ONU y la *Carta de los Derechos Universales* acontecía como una suerte de grado cero de la nueva historia de la humanidad, entendida como entidad internacional. El liderazgo evidente de los EEUU había obligado a casi todos los sectores críticos al modo de vida americano –el “american way” como significante general- y al capitalismo, a reformular el vocabulario de la crítica cultural, quizás conscientes de la dificultad que suponía la denuncia de aquello que socialmente era aplaudido.” (Devalle, 2007)

Era entonces un momento histórico en el cual se daba un ambiente de intercambios económicos y culturales, en un contexto internacional, ya que en América Latina y particularmente en Argentina este panorama tardó un poco más en aparecer. Era el tiempo del gobierno de Perón, en donde el peronismo implementaba políticas culturales que no simpatizaban a la tradición liberal, la cual era la que direccionaba hasta ese momento a las instituciones educativas. (Devalle, 2007)

En ese tiempo, el campo de la Arquitectura se encontraba en un período de debate de dónde estaba la línea que separaba al arquitecto del artista, y/o al arquitecto del ingeniero. La creación de la Facultad de Arquitectura vino a resolver de alguna manera esa situación, independizando la profesión, convirtiéndola en una disciplina autónoma. “Nos encontramos ante el inicio de un nuevo modelo de comprensión de la práctica, que excederá un planteo acotado del hacer arquitectónico. Así nuevos argumentos asociados a la pregunta por las “necesidades del hombre”, la función de la construcción, el uso social de la vivienda se fueron instalando en el estudiantado. Fueron ellos quienes elevaron a un plano discursivo e institucional los preceptos de lo que conocían como *El Movimiento Moderno*¹ de la Arquitectura y de sus derivaciones estilístico-formales (en particular, el posterior *Estilo Internacional*), generando la ruptura de donde nace el Diseño”². (Devalle, 2007)

Con todas estas experiencias previas, y con una formación clara en esta facultad, fueron arquitectos quienes formaron la comisión de creación de la carrera de Diseño Gráfico en esta universidad. “La comisión para el estudio de la creación de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial se constituyó a instancias de rector normalizador de la UBA y del Decanato de la Facultad. Las reuniones fueron inauguradas por el decano normalizador, arquitecto Bernardo Dujovne, y por el secretario académico arquitecto Javier Sánchez Gómez, el 26 de

¹(Nota del texto consultado) En términos generales, y a diferencia de la visión más ajustada de la historiografía arquitectónica, se acuerda en llamar *Movimiento Moderno* a la sedimentación de las experiencias de las vanguardias y la resultante de los planteos en torno de la forma, que se cristalizan en los sucesivos CIAM iniciados en el período de entreguerras.

² (Nota del texto consultado) Aunque a primera vista puede ser entendido como la “actualización” de un debate que tenía en Europa y los EEUU su epicentro, presenta características distintivas en nuestro entorno, especialmente cuando se analiza el surgimiento de una tradición donde Diseño Gráfico y Arquitectura Moderna parecen integrar un idéntico universo discursivo.

abril de 1984. La comisión estuvo integrada por los arquitectos Ricardo Blanco, Roberto Doberti, Arnoldo Gaité, Guillermo González Ruiz y Reinaldo Leiro, y por los señores Julio Colmenero y Hugo Kogan. Actuó como coordinador el arquitecto Carlos Sallaberry. La labor de la misma se sintetizó en dos documentos que fueron aprobados en reunión del Consejo Académico Consultivo de la FAU el 23 de octubre de 1984. La redacción definitiva del Documento 2, finalmente denominado Proyecto para la creación de la Carrera de Diseño Gráfico, estuvo a mi cargo, por lo que soy responsable académico del mismo³. (Mazzeo, 2014)

Esta situación caracteriza definitivamente el perfil de la carrera, la cual aún hoy en día continúa vinculada a la facultad de Arquitectura de la UBA.

Es importante mencionar que no fue esta la primera carrera de Diseño Gráfico creada en el país. Ya en el año 1958 se había creado en la Universidad Nacional de Cuyo el Departamento de Diseño y Decoración de la Escuela de Artes Plásticas, el cual después de algunos años y diferentes transiciones, Diseño pasa a formar parte de la Facultad de Artes, creada en 1980. A su vez, en 1963 se iniciaron las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata.

Continuando en la UBA, tomo un texto de Cecilia Mazzeo, quien a su vez cita al mismo González Ruiz, para exponer un resumen de las pautas principales en las cuales se basó el plan de estudios, que según la misma autora, hasta el momento no ha sido objeto de muchos cambios:

“A. Propicia un perfil de Diseñador Gráfico que se aleje de una formación dogmática para que pueda insertarse luego en la realidad con una adecuación acorde con la natural subdivisión del trabajo profesional.

B. Privilegia la formación básica proyectual en el taller de Diseño donde debe realizarse la síntesis del conocimiento disciplinario a través de los tres cursos anuales de la materia, Diseño 1, Diseño 2 y Diseño 3.

³ Tomado del libro ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño” de Cecilia Mazzeo, quien a su vez para este fragmento cita a la Revista Tipográfica, N°1, pág 4-6 (1987).

C. Aspira a generar una síntesis alrededor de las actividades del taller de Diseño mediante la creación de relaciones bilaterales entre este y las demás asignaturas de apoyo, que permitan un permanente ajuste de los contenidos.

D. Considera por lo tanto a Diseño la materia troncal que define la carrera. El alumno tiene doce horas semanales de taller durante los tres años del Ciclo de Grado de la Carrera.

E. Contempla la adecuación de los programas y contenidos de las demás asignaturas a la estructura básica de talleres de Diseño a fin de tender a una formación integral del diseñador y no segmentar la información, en compartimentos estancos e incomunicados obligando al alumno a establecer una síntesis que nunca se manifiesta ni exterioriza en realidad".⁴

Bajo estas premisas, la carrera de Diseño Gráfico se inició con un número de 120 alumnos que ha crecido progresivamente, ya que en la actualidad el promedio estable es de 4500 alumnos. (FADU UBA - Presentación de la Carrera)

Con respecto a la renovación curricular, en el año 1990 la carrera incorporó la materia Tipografía en dos niveles anuales obligatorios y un tercer nivel optativo. Se generó el espacio para nuevas materias electivas como Fotografía, Psicología, Análisis literario y redacción, Semiología y Sistemas de Diseño Gráfico, entre otras. Con el objetivo de fomentar la integración académica e interdisciplinaria, se incorporan Mercadotecnia y Gestión Empresarial, Teoría del Habitar y Arte Precolombino, materias comunes a las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial. Posteriormente, la oferta de materias electivas comunes se amplió considerablemente.

Junto con la asignatura Diseño, estaba Morfología, otra obligatoria de carácter anual, que se cursaba en 24 horas por semana. Un cambio a destacar es la disminución de la carga horaria en la asignatura troncal, el taller de Diseño, el cual inicialmente debía cursarse 3 veces por semana completando 36 horas semanales, en el año 1986 se redujo a 2 veces por semana, es decir 24 horas semanales, quedando en iguales condiciones que Morfología.

⁴ Tomado del libro "¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?" de Cecilia Mazzeo, quien a su vez cita a González Ruiz en Diseño Gráfico y Comunicación Visual. Buenos Aires: Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires (1986).

Se incluyó después la asignatura Tipografía, en 1990, también anual y obligatoria.

La carrera entonces, se organizó en cinco diferentes áreas, de cierta forma extraoficial, ya que fue más por cuestiones prácticas, que por un dictamen de la misma universidad. Son áreas que han servido como guía en el momento de realizar reuniones con diferentes objetivos docentes y organizacionales y que se han mantenido a lo largo de los años: Diseño: organizado en las diferentes cátedras; Morfología; Tipografía; materias cuatrimestrales y optativas teóricas: historia, comunicación y optativas; materias cuatrimestrales y optativas prácticas: medios expresivos, tecnología y optativas.

De las áreas mencionadas, morfología ha tenido diferentes modificaciones en su programa de estudios en 1987, 1990, 1994 y 2001, que han surgido principalmente de inquietudes y observaciones de los mismos docentes del área y que de acuerdo con los directivos, los han implementado. Diseño y tipografía se mantienen hasta hoy exactamente con la estructura que fueron creadas en 1985 y 1987. (Mazzeo, 2014)

En sus inicios en el año 1985, se dictó una sola cátedra a cargo del arquitecto Guillermo González Ruiz, quien contaba con la colaboración de diferentes docentes que participaron como profesores adjuntos, hasta que poco después obtuvieron la titularidad de sus propias

cátedras: Ronald Shakespear⁵, Rubén Fontana⁶, Daniel Wolkowicz⁷, Silvia Fernández⁸, Alfredo Saavedra⁹, Norberto Coppola¹⁰, Gustavo Pedroza¹¹ y Olcar Alcaide¹².

Fue hasta el año 1992 que se realizó por primera vez un concurso docente, del cual resultaron elegidos oficialmente como profesores titulares de cátedra Guillermo González Ruiz, Raúl Belluccia¹³, Daniel Wolkowicz y Alfredo Saavedra. Según la investigación de Cecilia Mazzeo, “varios de los actuales titulares iniciaron su actividad docente en cátedras que dejaron de formar parte de la carrera a los pocos años y pasaron a integrar otros equipos docentes. Del mismo modo, varios profesores actuales que ya se desempeñaban en la enseñanza de la arquitectura fueron convocados para incorporarse a las nuevas cátedras de Diseño Gráfico”

⁵Ronald Shakespear fue Profesor Titular de la Cátedra de Diseño FADU/UBA y Presidente de ADG, Asociación de Diseñadores Gráficos de Buenos Aires. Funda su Estudio hace 50 años. Su estudio es autor de la señalización del Subte, el Zoo Temaikén, el Tren de la Costa y co-autor de la señalización de los Hospitales Municipales y la señalización urbana de Buenos Aires, entre muchos otros megaproyectos. Ha diseñado 1600 marcas en los últimos cincuenta años. (Tomado del sitio web <http://www.ronaldshakespear.com/>)

⁶ Figura clave en la historia de la tipografía en Argentina. Fundador de la revista **tipoGráfica**, que se publicó por primera vez en el año 1987, de gran importancia en la región por la calidad de sus contenidos y por el significado que tuvo para todo el mundo hispanohablante poder disponer de un “lugar de encuentro” donde poder compartir inquietudes reservadas hasta entonces a publicaciones anglosajonas. (Tomado del sitio web <http://www.unostiposduros.com/grandes-tipos-ruben-fontana/>)

⁷ Además de haber formado parte de los movimientos culturales en diseño gráfico más importantes de la historia argentina, ha sido Sub-Director de la Carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires entre 1987 y 1990, y Director entre 1990 y 1994. Vice-Decano de la misma facultad entre 1994 y 1996. Actualmente ejerce los cargos de profesor Titular de Diseño en la UBA, Coordinador académico de la Carrera de Multimedia y Profesor Titular de Universidad Maimónides (Buenos Aires). Es también fundador de Wolkowicz Editores. (Tomado de <https://www.facebook.com/pages/Daniel-Wolkowicz>)

⁸ Diseñadora gráfica egresada de la carrera de Diseño en Comunicación Visual de la Universidad Nacional de La Plata. Se ha destacado como teórica e historiadora del diseño gráfico en Latinoamérica.

⁹ Sus áreas de especialización y experiencia son: diseño de identidad marcas, logotipos e isotipos, implementación, diseño editorial, folletos, catálogos, memorias y balances, house-organs, revistas, libros, arquigráfica, sistemas de señalización, stands, ambientaciones, productos, envases, imagen de líneas y contenedores. Profesor Titular de Diseño Gráfico (1984-2008) y Titular Consulto de Diseño Gráfico de la FADU/UBA (2008 hasta el presente). (Tomado de http://www.fundacionkonex.org/b4466-alfredo_saavedra)

¹⁰ Reconocido como calígrafo, investigador de arte y diseño, y como uno de los pioneros del diseño gráfico en Argentina.

¹¹ Director de la Carrera de Diseño y Comunicación Visual de la UNLanús. Sus trabajos fueron publicados en las revistas Graphis de EE.UU., Idea de Japón, Eye de Inglaterra, y Novum de Alemania, y en diversos libros de la disciplina (Tomado de http://www.fundacionkonex.org/b1347-gustavo_pedroza)

¹² Diseñador gráfico y tipógrafo, Univ. Nacional de La Plata. Fue profesor en la Universidad Nacional de La Plata, y la Universidad de Lanús. (Tomado de <http://www.eurotypo.com/>)

¹³ Por su trabajo profesional es uno de los referentes nacionales en el desarrollo de marcas y sistemas de identidad para instituciones y empresas del más variado tipo. Trabaja con su socio Norberto Chaves en su propia consultora de Branding Comunicación y Marca. (Tomado de <http://catedrabeluccia.com.ar/equipo-docente/>)

(Mazzeo, 2014), ello debido principalmente al crecimiento considerable de estudiantes inscritos en la carrera.

b. ESTRUCTURA DEL PLAN DE ESTUDIOS

Actualmente (2014-2015) la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UBA tiene un proyecto de revisión y reformulación de los planes de estudio de las carreras que la componen: Diseño Industrial, Diseño Gráfico, Diseño de Imagen y Sonido, Diseño de Indumentaria, Diseño Textil, Arquitectura y Licenciatura en Diseño y Planificación del Paisaje. En dicho proyecto, se menciona como una consideración principal: “Debemos asumir políticas educativas universales e inclusivas, que le otorguen protagonismo al conjunto social, que hagan de la diversidad un modelo de gestión, que se vinculen fuertemente con la producción y el trabajo, que busquen la generación de conocimiento para una distribución más justa de la riqueza material y simbólica y para resultar un motor verdadero de ascenso social. Debemos comprender que los diseños y la arquitectura son herramientas imprescindibles de transformación de nuestra sociedad y que su ejercicio en un espectro más amplio de campos de actuación nos llevará a un protagonismo más activo en el desarrollo nacional. Los nuevos planes deben contribuir a reforzar el carácter público de nuestra universidad. Es necesario superar el modelo predominante del diseñador autor, estereotipo del individualismo, para dar paso a un perfil activo en la resolución de los problemas sociales, políticos, productivos y culturales del país. Apostamos a que el nuevo marco pedagógico promueva la formación de sujetos socialmente responsables, profesionales más comprometidos con la sociedad y el Estado, y por añadidura, mejor preparados para multiplicar sus opciones de inserción laboral en el sistema productivo”. (UBA - FADU, 2014)

Según se menciona en este documento, el objetivo es hacer la presentación de estos nuevos planes en marzo de 2016, luego de un proceso colectivo que “implica cambios que haremos como comunidad académica. Debemos ser capaces de resignar intereses sectoriales en función de objetivos comunes pero en líneas generales partiremos de la base de que lo que

está es aquello con que contamos y que el sentido de este proceso será abordar y concretar aquello que nos falta". (UBA - FADU, 2014)

Como lo mencioné antes, la carrera está configurada en cinco grandes áreas, organizadas en niveles, que a su vez se componen de asignaturas anuales y cuatrimestrales, algunas de promoción directa, es decir que no exigen la presentación de un examen final y otras que sí demandan este requisito para aprobar.

Previo a ellas, existe el Ciclo Básico Común (CBC), el cual corresponde a un período de cursado obligatorio no solo en la carrera de Diseño Gráfico, sino en todas las carreras de grado de la Universidad de Buenos Aires. "Desde 1985 la Universidad de Buenos Aires creó el CBC cuyos objetivos generales son: brindar una formación básica, integral e interdisciplinaria; desarrollar el pensamiento crítico, consolidar metodologías de aprendizaje y contribuir a una formación ética, cívica y democrática de los alumnos de la universidad. (...) El CBC se compone de seis (6) materias obligatorias: Dos (2) son comunes para todas las carreras. Dos (2), según la orientación en la que está comprendida la carrera elegida. Las tres orientaciones son: "Ciencias Sociales y Humanas", "Ciencias Biológicas y de la Salud" y "Ciencias Exactas, Tecnología y Diseño". Las carreras dependientes de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) tienen, además, un taller anual de dibujo". (Universidad de Buenos Aires)

El CBC está compuesto por asignaturas que deben cursarse en su totalidad antes de poder inscribir las materias del nivel 1 de la carrera de grado. Las asignaturas del CBC en la carrera de Diseño Gráfico son de carácter cuatrimestral, excepto por Taller de Dibujo que se cursa de forma anual. Son las siguientes:

Filosofía

Introducción al Conocimiento de la Sociedad y el Estado

Introducción al Conocimiento Proyectual I

Introducción al Conocimiento Proyectual II

Introducción al Pensamiento Científico

Matemática

Taller de Dibujo (Universidad de Buenos Aires - Ciclo Básico Común)

En cuanto a los niveles propios de la carrera misma están organizados de la siguiente forma:

Nivel 1.

MATERIAS ANUALES (De promoción directa)

Diseño Gráfico 1

Morfología 1

Tipografía 1

MATERIAS CUATRIMESTRALES (Con examen final)

Comunicación 1

Historia 1

Medios Expresivos 1

Tecnología 1

Nivel 2.

MATERIAS ANUALES (De promoción directa)

Diseño Gráfico 2

Morfología 2

Tipografía 2

MATERIAS CUATRIMESTRALES (Con examen final)

Comunicación 2

Historia 2

Medios Expresivos 2

Tecnología 2

Diseño Gráfico por Computación (De promoción directa)

Nivel 3.

MATERIA ANUAL (De promoción directa)

Diseño Gráfico 3

OPTATIVAS

Cuatrimestrales (Con presentación de examen)

Estética

Mercadotecnia y Gestión Empresaria

Semiología

Teoría y Práctica del Diseño

Cuatrimestrales (De promoción directa)

Arte Islámico y Mudejar

Curso Interdisciplinario para la Urgencia Social

Diseño Audiovisual

Diseño de Identidad Institucional

Diseño Gráfico para la Educación

Diseño Gráfico por Computación

Diseño y Estudios Culturales

Gestión de Proyecto

Fotografía

Heurística

Historia y Teoría de la Técnica

Ilustración

Sistemas de Diseño Gráfico (Requisito: aprobada Diseño por Computación)

Teoría del Habitar

Anuales (De promoción directa)

Gráfica para Productos

Diseño Gráfico de Productos y Envases

Diseño Gráfico Editorial

Tipografía III

En este punto es importante recordar que mi objetivo es enfocar mi mirada a la presencia del Diseño Gráfico con Conciencia Social dentro de las carreras de Diseño Gráfico tomadas como casos de estudio, no se trata de realizar un análisis detallado de todo el pensum, por ello considero que no corresponde incluir una descripción de cada una de las asignaturas, únicamente un acercamiento a la materia troncal de la carrera: Diseño Gráfico. Al existir en ella diferentes propuestas de cátedras basadas en un solo programa académico, esta asignatura se convierte en foco de atención especial en esta tesis, ya que la orientación de las propuestas determina los contenidos que se les da a los estudiantes y próximos profesionales del Diseño Gráfico.

c. ASIGNATURA TRONCAL: DISEÑO

OFERTA DE CÁTEDRAS

En tres niveles, la asignatura Diseño se imparte a través de cátedras, entendidas como unidades académicas que se estructuran con un equipo docente conformado por un profesor titular, un jefe de trabajos prácticos (JTP), varios profesores adjuntos y otros tantos ayudantes. Cada cátedra presenta una propuesta académica, pedagógica y metodológica particular de cómo presentar y enseñar el Diseño Gráfico a sus alumnos, basándose en su concepción de la disciplina y siempre con la idea de no desprenderse del plan curricular de la carrera, estructura su enfoque por medio de diferentes ejercicios prácticos que desde su perspectiva, son los adecuados para enseñar a sus alumnos y alumnas.

“Un primer supuesto sobre las cátedras es que la propuesta de enseñanza es pensada por el profesor titular y debe ser luego implementada por un grupo heterogéneo de adjuntos, jefes de trabajos prácticos y ayudantes. Esto no necesariamente es así en todas las cátedras, ya que el grado de participación de los diferentes grupos puede variar según cuánto se incluya a cada uno de ellos en cada instancia (elaboración, planificación e implementación”. (Mazzeo, ¿Qué dice el diseño de la enseñanza del diseño?, 2014)

Estas cátedras, en su mayoría, se valen de los recursos tecnológicos para mantenerse en contacto con los estudiantes. Cuentan con un sitio web, página en Facebook y/o un blog desde donde informan a los alumnos y alumnas sobre las actividades académicas y algunas extra curriculares de interés.

Desde allí se pretende mantener un vínculo directo con los estudiantes y lograr la inmediatez en la información. Algunas de ellas cuentan con una bibliografía recomendada, no obligatoria para cursar o aprobar, sino como referencia teórica de apoyo para los estudiantes.

A continuación presento fragmentos tomados de los sitios web de las cátedras, a modo de resumen descriptivo de las propuestas académicas vigentes actualmente en la asignatura Diseño en la UBA. Decidí presentar los fragmentos tal como aparecen publicados para alejarme de toda interpretación personal sobre cada postura, dado que en esta instancia trato de presentar de forma objetiva cada planteamiento.

CÁTEDRA MELON

Docente titular: Valeria Melon

Descripción breve

"El diseño es una fuerza que altera el orden preestablecido, un pensamiento innovador y una metodología del artificio que estudia el objeto desde su relación con los sujetos y sus entornos físicos y culturales. Revisar las técnicas, combinarlas, re-pensar los recursos, adaptarlos, de eso se trata el diseño". (Melon, Cátedra Melon)

El equipo está integrado por docentes formados durante más de 10 años en la Cátedra Saavedra (una de las cátedras fundadoras de la Carrera de Diseño Gráfico en la FADU).

La propuesta es formar un alumno integral, que desarrolle las aptitudes tanto técnicas como teóricas para la excelencia en el desempeño proyectual, tomando como marco la realidad profesional, cultural, social, política y ecológica existente, tanto en el país como en el mundo.

El proyecto incluye programas de extensión y vinculación con Universidades Nacionales y extranjeras como fuente de interacción especulativa y creadora de nuevas realidades dentro de nuestra disciplina.

También es un objetivo primordial para la Cátedra la vinculación interna de manera transdisciplinar y sinérgica. (Melon)

CÁTEDRA MAZZEO

Docente titular: Cecilia Mazzeo

Descripción breve

“Si entendemos al Diseñador como un “operador cultural” y no un mero “traductor” de mensajes ajenos podremos dimensionar la complejidad que implica su formación en un momento de cambio de paradigmas. Se trata aquí de formar profesionales capaces de detectar nuevos ámbitos y modos de decir. Capaces, también, de comprender la complejidad de los diferentes géneros en los que la comunicación se desarrolla. Así mismo, es necesario para el profesional comprender el rol del usuario, de aquel que, lejos de una supuesta actitud pasiva, tiene un rol activo en la construcción de sentido y que leerá los textos en diferentes contextos y en relación con otros textos, que podrá optar por tomarlos, desecharlos, reinterpretarlos, refutarlos, recordarlos u olvidarlos, independientemente de los deseos y aspiraciones del diseñador”. (Mazzeo, Cátedra Mazzeo)

Así mismo, en el sitio web plantea el perfil del profesional que pretenden formar:

“Proponemos, entonces, formar un profesional que:

- Sea consciente del rol que debería desempeñar para responder responsablemente a las demandas de la sociedad toda, en la cual se encuentra inserto y en cuya conformación participa.
- Con autonomía intelectual para tomar posición frente a los acontecimientos sociales que surgen en su entorno.
- Con sólidos principios éticos, y un manejo consciente del producto de diseño como portador de significados, de su dimensión existencial y de su participación en la conformación del imaginario de la sociedad en la que se insertan.
- Con capacidad para dar solución a problemas de Diseño de alta complejidad que demandan por una formación cuya profundidad permita trascender la mera resolución de la pieza gráfica e incursionar en las áreas de planificación y estrategia comunicacional.
- Con flexibilidad para integrar equipos interdisciplinarios en una tarea de Diseño que se torna cada vez más compleja.

Así enunciados estos objetivos pueden parecer demasiado ambiciosos, pero creo que como “profesional” de la enseñanza de la disciplina no puedo resignar ninguno de ellos.

Mi compromiso es con la enseñanza en cuanto a la reflexión continua sobre el campo disciplinar y sobre las estrategias didácticas que me permitan acompañar a los estudiantes en su propia construcción del conocimiento”. (Mazzeo, Cátedra Mazzeo)

CÁTEDRA MEYGIDE

Docente Titular: Roxana Meygide

Descripción breve:

“Hacer, decir y pensar el diseño

Estamos viviendo en una época muy intensa, signada por los enormes cambios producto de la enorme expansión tecnológica y su impacto predominante en los medios de comunicación. Se han modificado las conductas, actitudes y aptitudes de los sujetos y de la sociedad.

Estos factores nos demandan una reflexión, constante y cuidadosa, sobre las competencias profesionales necesarias al futuro diseñador gráfico, ya que el campo de desarrollo profesional está en constante desarrollo y esta dinámica de cambio nos demanda capacidades para comprender y aprehender lo nuevo, capacidad de adaptarse y de cuestionar aquello que se presenta como dado para abrir espacio a la innovación.

Esta reflexión implica comprender tanto las competencias instrumentales “el saber hacer” para la producción de diseño como la toma de conciencia respecto de la ética del diseñador en el ejercicio de su labor profesional y su responsabilidad en el contexto social en el que actúa.

El Diseñador Gráfico, en tanto operador cultural, es quien dará respuesta profesional a la configuración de los cada vez más diversos discursos visuales y, en esta labor, interviene en la construcción de nuestro entorno y participa de los procesos de producción social de sentido. La comunicación visual es un instrumento, entre otros, de transformación de lo real”. (Meygide)

CÁTEDRA PUJOL

Docente titular: Graciela Pujol

Descripción breve:

“Lo disciplinar como una conjunción de contenidos temáticos que trabajados particularmente permiten una comprensión del problema de la comunicación y no del producto como único resultado. El trabajo grupal como disparador de procesos de reflexión y análisis sobre los contenidos temáticos. La producción como variables posibles que responden a un planteo estratégico de comunicación. La interdisciplina como una relación que aporta distintas miradas e interpretaciones de cada contenido de estudio”. (Pujol)

CÁTEDRA BELLUCCIA

Docente titular: Raúl Belluccia

Descripción breve:

“En la sociedad hay muchos emisores (instituciones, empresas, ONG, poderes públicos, comercios, etc.) que se dirigen a públicos muy diversos, con mensajes de muy variado tipo, intención y contenido. El diseñador gráfico, cuando es convocado por esos emisores, aplica su creatividad, su capacidad de análisis y habilidades a los mensajes de carácter visual, para que lleguen a sus destinatarios de la manera más eficaz posible”. (Belluccia, Cátedra Belluccia)

“El perfil del diseño en una sociedad está muy condicionado por el perfil de quiénes lo demandan. Determinar qué se diseña, para qué se diseña, qué contenidos transmiten los objetos que se diseñan no es responsabilidad de los diseñadores.

Esta determinación externa de los objetivos de los oficios y profesiones no es solamente un problema de los diseñadores. ¿O acaso debe culparse a los médicos por el estado de la salud pública, o a los maestros por el analfabetismo, o a los ingenieros viales por el mantenimiento de los puentes y caminos? ¿Acaso el déficit de viviendas es atribuible a la falta de sensibilidad social de los arquitectos? Son otras las trabas.

Para que un diseñador intervenga en la planificación de productos para el bien común es necesaria una condición previa: la existencia de algún agente social cuya finalidad sea el bien común (y que además necesite diseño para lograr sus objetivos).

Sin demandas externas el diseño pierde toda razón de ser, pues carece de plataforma propia.

Este simple enunciado se comprueba empíricamente: todo diseñador sabe que para poder comer (y diseñar) necesita conseguir clientes y/o empleadores que lo contraten a sueldo fijo". (Belluccia, Cátedra Belluccia)

CÁTEDRA FILIPPIS

Docente titular: Jorge Filippis

Descripción breve:

"Toda materia proyectual se "enseña" a partir de la "experiencia" y no mediante conceptos que se explican en términos de mecanismos concretos. Si bien existe una teoría del diseño, nadie puede decir que se puede aprender a "diseñar" leyendo un texto y es porque cierto tipo de conocimiento (intuitivo) resuelve qué otro tipo de sapiencia pueda entrar en juego y genere fenómenos o experiencias internas que quedan instaladas en el ser permitiéndole "intuir" saber qué hacer, comprender a los otros y comprenderse a uno mismo, gracias a procesos de intuición básica y acceso introspectivo directo a su experiencia interior". (Filippis)

"El diseñador gráfico debe ser un inteligente programador y organizador de la información que luego deberá saber transformar en comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos.

Debe saber observar e interpretar la realidad de la cual participa, generando teorías para que su trabajo sea un aporte constante y cualitativo al contexto y a la problemática comunicacional.

Su posición ante la sociedad

Debe asumir una posición ética que evite la contaminación visual, reflexionando responsablemente sobre las acciones comunicacionales que produce.

Debe tener consciencia de su rol social como factor de transformación y desarrollo de la *sociedad con una asumida actitud de experimentación y actualización permanente.*

Su posición ante sí mismo

Asumir que hoy el campo del diseñador gráfico abarca todo el dominio del proceso comunicacional y, por lo tanto, sólo la constante capacitación, como así también la metódica búsqueda la ampliación de sus áreas de conocimiento, le permitirán un verdadero desarrollo profesional”. (Filippis)

CÁTEDRA GABRIELE

Docente titular: Marcelo Gabriele

Descripción breve:

“Nuestro objetivo es ofrecer herramientas generadoras y herramientas deconstructivas, indicios que apunten a establecer metas más allá de los esenciales conocimientos técnicos que hacen a la disciplina del diseño. No consideramos la enseñanza un mero trasvasamiento teórico-práctico de un oficio, sino la trascendencia de un modo de mirar lo que está en juego en el hacer, la búsqueda de esas “fisuras transitables” de las que hablaba Castoriadis, para entonces poder poner la propia práctica en cuestión y modificarla.

(...) Teniendo en cuenta que estamos en una disciplina del universo de la comunicación, el desafío es incentivar la apertura de nuevas relaciones entre sujeto y objeto, donde se incluyan el absurdo y la contradicción. Privilegiar la composición de problemas como matriz estructurante del conocimiento. El indagar, el referir textos tanto directamente relacionados al diseño como textos circundantes, debe ser parte del proceso a través del cual el alumno vaya conformando una visión abierta con respecto al diseño como disciplina. Nuestro poder como diseñadores reside en nuestra habilidad de hacer distinciones. Distinguir es diferente a ver y mirar; es la estructura noética, el “ver discerniendo”. Es ejercer la capacidad para conocer, requisito básico para transformar. Distinguir es apropiarse, es comprometerse, es dar cuenta de un proceso. Es el primer momento en la integración de datos heterogéneos que constituye toda creación. Las distinciones habitan en el lenguaje y es en nuestra comunicación donde creamos”. (Gabriele)

CÁTEDRA RICO

Docente titular: Esteban Javier Rico

Descripción breve:

“Consideramos el diseño como creación cultural y al diseñador como un operador cultural, razón por la cual nuestra propuesta de cátedra hacia el Taller de Diseño Gráfico I, II y III desde el 2007, desarrolla nuevos espacios de enseñanza-aprendizaje de la disciplina que contienen una activa mirada de lo que ocurre en el mercado profesional y que propone nuevos espacios de desarrollo disciplinar en la región.

La experiencia que hemos consolidado es un equipo docente interdisciplinario conformado por diseñadores gráficos con diversas especializaciones y con fuerte inserción profesional, y por profesionales de la arquitectura, el diseño industrial, la sociología, la comunicación social, la historia del arte y la antropología social. El equipo de cátedra tiene trayectoria en áreas de investigación, especialización y extensión universitaria, como parte del rol activo universitario que ejercemos día a día en el taller.

Generamos una activa mirada sobre el campo profesional a través de un equipo docente con fuerte inserción y práctica del diseño y la comunicación. Enfocamos entonces hacia la innovación, la investigación de nuevos saberes, la calidad de los procesos y la forma de nuestras producciones, pero no quedamos obnubilados con las concepciones dominantes o de moda del diseño. Intentamos que cada estudiante logre herramientas propias y acordes para aprehender a representar con sus conceptos y estrategias de manera innovadora.

Nuestras comunicaciones, nuestras formas, nuestros objetos intervienen en la vida social, en la vida de los sujetos. Partimos entonces de que los sujetos se configuran en condiciones concretas de existencia. Este es uno de los abordajes básicos que intentamos que integre en su formación cada estudiante y lo complementamos con la elección de temáticas y comitentes en los proyectos a diseñar en los talleres. Los sujetos destinatarios de nuestros proyectos son niños, jóvenes, hombres y mujeres concretos, insertos en relaciones sociales que los determinan.

No estudiamos los “conceptos universales” del hombre global o las recetas del “diseño universal” o del “diseño dominante por el momento”, sino que intentamos generar herramientas teórico, conceptuales y formales para hacer nuestro análisis y propuestas en realidades concretas, históricas, sociales, culturales y de conocimiento.

Sabemos que como sujetos, estudiantes y docentes, estamos insertos en una organización social (este caso, la FADU-UBA), lo que implica que estamos en algo que es previo a nosotros y entonces como sujetos producidos en una organización social y a la vez productores de ella, tenemos la posibilidad y la responsabilidad de cambiarla. No queremos reproducir matrices de aprendizajes que generen encandilamientos, que generen adaptaciones pasivas.

Por el contrario, nos dirigimos a desarrollar competencias críticas, de pérdida de ingenuidad en cada estudiante de la cátedra (y de nosotros mismos cada día) para poder adaptarnos a la realidad activamente. Esto es para nosotros la tarea diseñar para la acción, diseñar para operar en la cultura: en definitiva volcar nuestro diseño a mejorar el habitar contemporáneo y cotidiano.

En definitiva, estudiantes y docentes, intentamos descubrir en libertad y fortaleciendo la autonomía de cada persona, que no tiene sentido aprender a diseñar sin tener en la mira la situación general ya que cada uno se vuelve responsable del mundo que construye o rompe”. (Rico)

CÁTEDRA SALOMONE

Docente titular: Pablo Salomone

Descripción breve:

“La construcción y transmisión del saber en la actualidad es un proceso dinámico y cambiante. Eso lo vuelve interesante a la vez que angustiante. Por eso, proponemos ese camino como la aventura más interesante que puede brindarnos la facultad. La reelaboración colectiva del saber. El aprendizaje es un proceso gradual, de acumulación, cambios y reflexión. Para eso, los cuerpos docentes ofrecen las herramientas pertinentes: porque tenemos los objetivos claros, pero los resultados -como todo juego dialéctico- deben ser siempre sorprendentes y superadores de la expectativa inicial. Por eso consideramos al taller el músculo y el corazón de nuestra cátedra. Allí es donde se juega la socialización de experiencias, la reflexión sobre aciertos y errores y la comparación sobre diferentes miradas y procesos. El Diseño se aprende y el talento se cultiva, las condiciones innatas de cada alumno serán las que generen los diferentes matices, estilos y tendencias.

La Comunidad (no tan hippies, ni la de Alex de la Iglesia)

Partimos de la premisa que el Diseño es una actividad individual que alcanza su máxima expresión en lo colectivo. Desde esta idea, nos conformamos en cátedra considerando a todos los integrantes como partes fundamentales y fundantes de la misma: titular, adjuntos, docentes, ayudantes, alumnos y ex-alumnos. Porque todos cumplimos roles diferentes pero a la vez somos parte de un mismo proyecto. Por eso el trabajo solidario y compartido excede la cursada. Esto se manifiesta en nuestra red social, se corporiza en los días de taller y toma forma en las diferentes producciones. Nuestra idea es tener una cursada total, permanente. El vínculo y el compromiso es parte del asunto: como las buenas parejas, debe poner de manifiesto lo mejor de nosotros, nuestra mejor versión”. (Salomone)

CÁTEDRA WOLKOWICZ

Docente titular: Daniel Wolkowicz

Descripción breve:

“La disciplina ha cambiado mucho en los últimos años y la necesidad de mantener un estado interdisciplinar de actualización que se nutra de las nuevas y mutantes tecnologías de la comunicación hace necesario configurar un perfil de diseñador significativamente diferente.

La realidad ha superado cualquier previsión sobre nuestra tarea y presupone una dinámica diferente en su práctica y también en su enseñanza.

La cátedra está conformada por un equipo humano y profesional diverso, de miradas distintas y transdisciplinares, donde se alienta la exploración y la experimentación tanto en lo conceptual como lo formal para desarrollar y enriquecer procesos proyectuales.

En un momento donde todo el imaginario y la teoría para formar un diseñador parecen encontrarse disponibles en la Red, sigue siendo tarea de la cátedra establecer los modos pedagógicos, las experiencias a transitar, el vínculo multi-dimensional que se produce entre docentes, estudiantes, medios, información, herramientas, saberes, necesidades sociales, mercados, arte, formatos históricos y nuevas tecnologías.

Considerando que todas aquellas operaciones que realiza un profesional del diseño establecen afectaciones sociales en su contexto, la responsabilidad de formarse como diseñador es una tarea que nos y los involucra de una forma absoluta y vital donde el espíritu se vuelve forma. Para eso estamos aquí". (Wolkowicz)

CÁTEDRA YANTORNO

Docente titular: Alfredo Yantorno

Descripción breve:

"Nos motiva haber comprendido y asumido el desafío de enseñar y aprender Diseño Gráfico proveyendo una mejor y más ajustada adecuación a la realidad de una facultad con cursos masivos; por eso nuestro accionar se basa en la concepción de una estructura sólida y la férrea decisión de fortalecerla, en la seguridad de que esa estructura servirá de sostén y permanente control de nuestra operación.

Somos previsibles

Asumimos, cada uno de nosotros, el rol que se nos ha asignado en esa estructura y trabajamos para optimizar nuestro rendimiento en ese sentido. Sabemos qué tenemos que hacer, cómo hacerlo y para qué y para quién lo hacemos.

No le mentimos al estudiante

Nos mueve la asunción del compromiso de no construir una oferta falsa hacia la sociedad y, particularmente, los auxiliares docentes y el alumnado. Estructuramos un curso en cuyo desarrollo se pone especial énfasis en recordar, en forma permanente, que se está asumiendo un cierto compromiso, que a los alumnos se le está asegurando que se le va a enseñar tal y cual cosa y que es eso, exactamente, lo que se va a hacer, y que garantizamos que no vamos a permitirnos fallar en eso. Así, las ejercitaciones y los trabajos planteados son herramientas idóneas para construir los

reaseguros demandados; cada trabajo desarrollado en el taller es una nueva ocasión de reafirmar el compromiso tomado y está poniendo en juego nuestra capacidad para sostenerlo.

Trabajamos para la conciencia

Todo trabajo de Diseño tiene una finalidad que está signada por la intención de modificar conductas humanas, en su propio beneficio y en el de sus congéneres. Diseñar es definir una situación problemática en términos de comunicación, comprenderla, prever una nueva situación en la cual el problema estará solucionado, idear la estrategia bajo la cual concebir el estímulo modificador y, finalmente, construir la pieza de comunicación, el signo que podrá llevar al actor a esa nueva situación. Lo que se procura, es una modificación de la conducta del receptor de la comunicación, que implicará la solución del problema. Estamos operando sobre la conducta del receptor y eso demanda un alto grado de conciencia respecto de la responsabilidad que le cabe, a quien ostenta el poder de decodificar una problemática y recodificarla en forma de estímulos capaces de modificar conductas humanas.

Tomamos la responsabilidad

La conciencia está indisolublemente unida a la responsabilidad. Son las dos caras de una misma moneda; somos responsables por las acciones que hemos llevado adelante con conciencia, tenemos responsabilidad por haber detentado la capacidad de modificar, lo somos por haber modificado y lo somos también respecto de la configuración final. Y también somos responsables si decidimos no hacerlo. El ejercicio de la disciplina nos ha dado la posibilidad, a cambio de obligarnos a la conciencia y la responsabilidad; pero esa posibilidad es real y en eso justamente consiste la esencia de nuestro poder, más allá de que existan todavía quienes piensen que nuestra tarea es una suerte de gentil adorno en el gobierno de la realidad, resignando la posibilidad de modificar el contexto y abandonando el compromiso y la responsabilidad, reduciendo nuestro rol al de simples espectadores de las realidades que construyen. Si no se asume el compromiso, la posibilidad y la responsabilidad de modificar la realidad, la universidad no debiera asumir la enseñanza del Diseño, en tanto que es una institución constitutiva de la sociedad y es el lugar que la sociedad ha configurado para que cierta parte de sus miembros desarrollen la capacidad de imaginar una realidad mejor". (Yantorno)

d. METODOLOGÍA PEDAGÓGICA

La modalidad de enseñanza para las asignaturas anuales Diseño, Morfología y Tipografía es el taller. Mientras que para las cuatrimestrales Comunicación, Historia, Medios Expresivos y Tecnología es la clase magistral.

En las primeras el taller se constituye como la circunstancia en la cual los y las estudiantes, durante los respectivos niveles de la asignatura, aprenden y desarrollan sus capacidades para enfrentar proyectos equiparables a aquellos que deberán asumir en la realidad laboral con la cual se encontrarán al egresar. “La mayor o menor presencia que la práctica tiene en los talleres se fundamenta en la concepción misma que los titulares tienen del taller, en la que tienen de la enseñanza de las disciplinas proyectuales y, por sobre esta, en la que tienen de la disciplina misma”. (Mazzeo, ¿Qué dice el diseño de la enseñanza del diseño?, 2014)

Así es como en cada cátedra y en cada asignatura, cada grupo docente tiene la autonomía de administrar tanto los contenidos como la manera de desarrollar la estructura de dichos talleres, en función de su propia concepción de la disciplina. “El modo en que se elige enseñar un saber implica una concepción previa de ese saber, sobre la forma en que ese saber se adquiere (aprendizaje) y, también, una concepción previa sobre quién se formará en ese saber.” (Mazzeo, ¿Qué dice el diseño de la enseñanza del diseño?, 2014)

e. OBJETIVO DEL PROGRAMA CURRICULAR

- Postular la Realidad Nacional como principio, medio y fin de la tarea universitaria.
- Promover, incentivar, desarrollar y divulgar la educación de la disciplina con un sentido nacional y democrático.
- Concebir el Diseño Gráfico como un factor emergente de nuestra sociedad y de nuestra evolución y cultura, considerando consecuentemente las interrelaciones existentes.
- Estructurar un enfoque metodológico teórico-práctico integrador, que posibilite una concepción abarcativa de las diversas problemáticas de la comunicación visual en tanto actividad proyectual, vinculándolo con las otras áreas y disciplinas del diseño de la comunicación.

- Considerar los múltiples y diversos factores condicionantes -económicos, sociales, culturales, históricos- que convergen en el desarrollo del proceso proyectual.
- Establecer un diálogo permanente y dinámico con el alumnado tendiente al enriquecimiento constante de la disciplina y al cultivo en el estudiante de una conciencia crítica y reflexiva.
- Contribuir a la apertura y solidez de criterio del alumno, a partir de la discusión y la investigación de todas las fases del conocimiento relacionadas con el campo de la Comunicación, en tanto marco conceptual en que la disciplina se inserta. (FADU UBA - Presentación de la Carrera)

f. PERFIL DEL EGRESADO

En la presentación de la carrera en el sitio web de la Facultad, se dice que “el diseñador gráfico podrá desempeñarse como proyectista y planificador en las áreas del diseño editorial, diseño publicitario, diseño de identidad corporativa, diseño web, diseño de envases, diseño tipográfico, diseño de la información, señales y diseño multimedia”. (FADU UBA - Presentación de la Carrera)

Además, se menciona que tendrá todas las capacidades para desarrollarse como profesional independiente o como parte de grupos o equipos de trabajo, ya sea en el ámbito privado o público, siempre que tenga relación directa con la producción de medios gráficos, digitales o audiovisuales.

Adicionalmente, “podrá desempeñarse como director de proyectos que exijan la creación, planificación, desarrollo, implementación y control de calidad en todo tipo de manifestación de la comunicación visual, como emprendedor en el desarrollo de productos o servicios innovadores, como docente e investigador en instituciones académicas relativas al diseño y en empresas públicas y privadas que entiendan al diseño como un rasgo diferencial y mejorador en el desarrollo de su actividad, como consultor y asesor interviniendo en la confección de normas y patrones de sistemas de comunicación pública o privada, así como en la realización de pericias, arbitrajes, tasaciones, presupuestos y cualquier otra tarea profesional emergente de las actividades que competen a su forma”. (FADU UBA - Presentación de la Carrera)

2. PROGRAMA CURRICULAR 2015 DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, de la Universidad Nacional de Colombia (UN)

a. HISTORIZACIÓN. MOMENTOS CLAVES

La carrera de Diseño Gráfico, actualmente pertenece a la Escuela de Diseño Gráfico que forma parte de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, la universidad pública más antigua, reconocida e importante del país, por considerarse un centro de producción de conocimiento relevante para la vida nacional.

Con antecedentes en las artes aplicadas (dibujo, grabado, litografía, imprenta), y con la influencia del Arquitecto Dicken Castro y el Diseñador Gráfico David Consuegra, estudiosos colombianos del diseño gráfico, que pudieron formarse en Europa y Estados Unidos en la primera mitad del siglo XX, el Diseño Gráfico como carrera profesional en la Universidad Nacional de Colombia, se creó mediante el Acuerdo 9 del 13 de febrero de 1963, del Consejo Académico de la Universidad Nacional de Colombia, enmarcado en la Escuela de Bellas Artes. Además, es este documento hasta ahora reconocido como el primer soporte donde por primera vez es usado el término Diseño Gráfico en Colombia.

Dos años después iniciaron los cambios que sufriría el programa curricular, empezando por el nombre mismo de la carrera, ya que por otro acuerdo que modificaba el de creación, y en el marco de diversos ajustes que se realizaron en 1965 a todos los programas vigentes en la Universidad Nacional, se determinó que sería llamado Arte Gráfico Publicitario, evidenciando la intención de los profesores encargados de revisarlo, de configurar un programa comercial y publicitario, dado que era un área mucho más clara, práctica y reconocible en el entorno, mientras que el diseño gráfico era aún un concepto impreciso y desconocido en el país.

En 1970 nuevamente la Universidad Nacional se encontró en una etapa de ajustes curriculares, dentro de la cual se revelaron varias inconsistencias del programa Arte Gráfico Publicitario, una de ellas los requisitos académicos mínimos para iniciar una carrera universitaria, requisitos que en

muchos casos no fueron exigidos correctamente a los ingresantes al programa. Es por ello que se decidió crear un plan de transición y otorgar el título *Licenciado en Arte – Diseño Gráfico Publicitario* a aquellos que cursaron el programa durante esos años. El término *diseño* nuevamente apareció en escena y a lo largo de los años se fue alejando poco a poco del término *publicidad*, obedeciendo al “academicismo” presente en la Universidad Nacional como la forma de enseñar Bellas Artes y por extensión, Diseño Gráfico.

A mediados de la década del 70 se comenzaron a dar diversas discusiones entre publicistas y aquellos que se sentían más “diseñadores”, donde participaban activamente estudiantes y profesores, y que finalmente terminaron eliminando esa dimensión publicitaria tan arraigada en el programa de estudios de la carrera. Como claramente expresa el profesor Fredy Chaparro: “... incidió la discusión y agitación política de izquierda en el entorno universitario de los setenta, que veía en la publicidad el reflejo del capitalismo y la sociedad de consumo, la vinculación de teóricos de la comunicación visual que aportaron una postura crítica al respecto y la presencia de profesionales del diseño con una concepción más clara de la práctica”. (Chaparro, 2012)

A fines de esta década nuevamente el nombre de la carrera cambia, esta vez a *Licenciatura en Diseño Gráfico*. Pocos años antes hubo una nueva modificación en el plan de estudios, donde apareció una secuencia de asignaturas en comunicación visual en el plan curricular, impartidas por semiólogos y comunicadores, lo cual determinó claramente la esencia del programa de estudios como una disciplina con un soporte más teórico que práctico. A partir de este cambio los docentes que se involucraron pertenecían a las áreas de historia, cine, comunicación social y semiología.

En ese contexto, Armando Silva, comunicador social y semiólogo, propone una reorientación en la carrera planteando la creación de un nuevo programa denominado Diseño y Comunicación Visual, argumentando básicamente que el profesional en Diseño debía ser un sujeto crítico de su realidad y como tal enterado de la misma, capaz de intervenir en ella y en sus procesos sociales. Por ello consideró en su propuesta la necesidad de llamar a participar como docentes a profesionales de la psicología, semiología, historia, epistemología, comunicación y cine. Aunque esta propuesta no se cabo tal cual como se planteó, sí llevó a sentó las bases teóricas de la carrera, y en 1978, un nuevo Acuerdo determinó que la carrera de Diseño Gráfico formaría profesionales en las dimensiones teórica y práctica en el ámbito de los medios de comunicación masiva.

Se considera a la década de los 80 como una época próspera de la carrera, ya que se contaba con la presencia docente de los profesionales más destacados del país, entre ellos David Consuegra, quien por esos años además asumió la dirección académica de la misma. Él mismo propone un par de años después algunas nuevas reformas al programa curricular de Diseño Gráfico, con la intención de independizarse de Bellas Artes, ya que claramente consideraba que no pertenecía a la misma línea ni tenía los mismos objetivos que la escultura, la pintura o el grabado. Incluso por esos años quienes ingresaban al programa lo hacían después de cursar dos semestres de un ciclo común de Artes Plásticas, y tenían como opciones Pintura, Escultura, Cerámica o Diseño Gráfico. Además planteó la importancia de que el Diseño Gráfico no se separara del aspecto humanístico, y le interesaba sembrar en los estudiantes la inquietud por la investigación en la imagen, que él denominaba “investigación estética”.

Aunque ninguna de sus propuestas fue implementada en su totalidad, éstas sirvieron de bases para reformas futuras, cuyos resultados aún hoy en día continúan vigentes en la academia, como la realización de un trabajo de grado.

A inicios de los años 90, finalmente se logró la independencia del Departamento de Bellas Artes creándose el Departamento de Expresión, y paralelamente, disminuyeron las asignaturas ligadas directamente a las artes plásticas, convirtiéndose la comunicación visual y el taller de diseño en materias claves dentro del plan curricular, lo cual hoy sigue permaneciendo.

En el año 2002 hubo una reforma en la Facultad de Artes que eliminó los Departamentos, dándole a cada uno la categoría de Escuelas, proporcionándoles autonomía para administrar los recursos docentes y los programas curriculares.

Más recientemente, en 2005, el Estatuto General de la Universidad, implementó una reforma de estructura, más no de nombre para las Escuelas. Continuaron con su denominación pero se les dio de nuevo la condición de Departamentos. Los departamentos son considerados los sitios en donde se concentran los docentes alrededor de un campo del saber o disciplina y desde donde se extiende su labor a la docencia, la investigación y la extensión.

b. ESTRUCTURA DEL PLAN DE ESTUDIOS 2014-2015

Actualmente en la Escuela de Diseño Gráfico la normatividad vigente es la de la Resolución 035 de 2010 del Consejo de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, donde se define la estructura de los componentes del Plan de estudio del Programa Curricular de Diseño Gráfico, perteneciente al área curricular de Imagen y Creación Artística.

En esta resolución el programa se estructuró mediante tres componentes generales, con los cuales se completan los 148 créditos exigidos para obtener el título de Diseñador Gráfico:

Componente de Fundamentación (21 créditos), el cual a su vez contiene dos agrupaciones:

- Teorías de la Imagen: 4 asignaturas obligatorias (12 créditos).
- El contexto de las artes: 1 una asignatura obligatoria (3 créditos) y 2 optativas (6 créditos).

Componente de Formación Disciplinar o Profesional (97 créditos):

- Talleres de diseño: 5 asignaturas obligatorias (25 créditos).
- Medios de representación: 6 asignaturas obligatorias (16 créditos).
- Imagen fotográfica: 3 asignaturas obligatorias (9 créditos).
- Medios de producción: 7 asignaturas obligatorias (14 créditos).
- Historia y teoría del diseño gráfico: 5 asignaturas obligatorias (21 créditos).
- Talleres de énfasis: 2 asignaturas optativas (6 créditos). Énfasis en teoría, historia y estética; énfasis en tipografía y diagramación; énfasis en multimedia e imagen digital; énfasis en imagen fotográfica; énfasis en ilustración; énfasis en narrativas audiovisuales.
- Trabajo de grado: 6 créditos. Trabajos investigativos; prácticas de extensión (pasantías); opción de grado (asignaturas de posgrado).

Componente de Libre Elección (30 créditos):

- Asignaturas de libre elección.

- Asignaturas de otros programas de la universidad, siempre y cuando sean parte de los Componentes de Fundamentación o de Formación Disciplinar o Profesional.
- Prácticas académicas especiales aprobadas por el Consejo de Facultad.

Adicionalmente, se desarrollan actividades con el objetivo de dar cuenta del estado y avances de los objetivos del plan de estudios:

- o Salón de Estudiantes de Diseño Gráfico: creado en 1991, anualmente se han realizado hasta 2012, llegando a 22 ediciones. Se exponen proyectos destacados resultantes de las asignaturas. En el marco del mismo se realizan otros eventos, con invitados especiales y exposiciones, muchas de ellas de carácter internacional.
- o Diseño De-muestra. Se programa en el cierre del semestre y agrupa los trabajos finales de talleres y asignaturas prácticas, con una exhibición abierta al público. Sucede también una evaluación colegiada en los que los docentes actúan como jurados.
- o Muestra de Trabajos de Grado. Evento semestral en donde se exponen, sustentan y evalúan los trabajos de grado en la modalidad de Proyecto de diseño y Pasantía. El evento es abierto públicamente y convoca al sector de la gráfica, a las instituciones académicas de la ciudad y a los egresados, entre otros. Se adelanta sin interrupciones desde 1994.

c. METODOLOGÍA PEDAGÓGICA

Según el proyecto educativo de la escuela de Diseño Gráfico, el taller se constituye en la metodología más común en los componentes y asignaturas del plan curricular, y se basa en “la transmisión de conceptos y técnicas propias del hacer de los diferentes ámbitos profesionales. El taller es un entorno pedagógico basado en el desarrollo práctico de proyectos, propiciando la exposición, sustentación y revisión permanente de propuestas y resultados”. (Comité Asesor del Programa Curricular de Diseño Gráfico, 2013)

En cuanto a las asignaturas teóricas, éstas se desarrollan con la metodología de clase magistral, con exposición de temas por parte del docente o los alumnos. Se basa en una intensa actividad de lectura, consulta de referentes bibliográficos, comprensión y análisis de textos y escritura argumentativa,

aspecto que se destaca como una fortaleza del programa. A veces estas reflexiones se trasladan a piezas gráficas como carteles, infografías, o desarrollos audiovisuales.

d. OBJETIVO DEL PROGRAMA CURRICULAR

Según el Proyecto Educativo del Programa: “El programa curricular de Diseño Gráfico se ocupa del estudio, creación, ordenamiento, producción y evaluación de los elementos y procesos que percibidos visualmente, sirven de vehículo para la comunicación en un contexto social, en función de esto, se ocupa de otorgar valor estético y funcional a los mensajes, soportes y medios. El diseño gráfico actúa interdisciplinariamente en función de las necesidades de la sociedad, contribuyendo en la construcción y enriquecimiento de un entorno visual y la identidad cultural.

En el marco de los principios generales que orientan el proyecto académico de la Universidad Nacional de Colombia expuestos en su Estatuto General, el programa de Diseño Gráfico se propone gestionar proyectos académicos en la docencia, la investigación y la extensión que contribuyan a la formulación de un pensamiento propio, crítico y sistemático relacionado con las diferentes manifestaciones de la comunicación y expresión visual, al reconocimiento y valoración de la historia y el patrimonio cultural relacionado con las manifestaciones gráficas y visuales, a proponer un uso creativo y experimental de la tecnología y los diferentes modos de producción y reproducción de la imagen y a la conformación de un entorno visual con valores estéticos y culturales. En esta medida se propone construir acciones que contribuyan prioritariamente a la consolidación del diseño gráfico desde una perspectiva disciplinar, conservando la tradición en la formación del oficio y los procesos propios de la formación profesional”. (Comité Asesor del Programa Curricular de Diseño Gráfico, 2013)

e. PERFIL DEL ASPIRANTE Y DEL EGRESADO

Según este mismo proyecto, quien tenga interés en cursar la carrera de Diseño Gráfico en la Escuela, debe tener aptitudes para expresarse con habilidad respondiendo a un problema de comunicación, e igualmente para “ordenar con criterio estético elementos en un espacio con el objetivo de permitir la

comprensión de un mensaje que se percibirá visualmente gracias a la utilización de jerarquías de lectura, composición y síntesis, respondiendo así a los factores prácticos y funcionales que determina el medio escogido, para transmitir la información según el público al que va dirigida”. (Comité Asesor del Programa Curricular de Diseño Gráfico, 2013)

Además debe “Demostrar interés y disposición por reconocer el entorno visual y cultural de la sociedad en la cual se desenvuelve de tal manera que incorpore elementos, conceptos y criterios que le permitan interpretar, argumentar y proponer”. (Comité Asesor del Programa Curricular de Diseño Gráfico, 2013)

En este proyecto se describe que la prospectiva del programa curricular de la carrera de Diseño Gráfico es “consolidarse como programa líder en la formulación de un pensamiento disciplinar relacionado con las manifestaciones gráficas y la comunicación visual, reflejado en proyectos académicos acordes con las formas contemporáneas de construcción y difusión de la imagen, los nuevos modelos y tecnologías de enseñanza, la formación sólida de profesionales con visión de empresa y ánimo crítico y en la realización y difusión de productos que den cuenta de la producción académica y las investigaciones realizadas por profesores y estudiantes”. (Comité Asesor del Programa Curricular de Diseño Gráfico, 2013)

f. ASPECTOS ADICIONALES

La Escuela de Diseño Gráfico y el Programa Curricular de la carrera están adscritos bajo diferentes instancias dentro de la Facultad de Artes, la primera depende de la Dirección Académica y el segundo de la Vice-decanatura de Programas Curriculares de la Universidad Nacional de Colombia.

Prácticamente todos los actores involucrados pertenecen a diferentes grupos simultáneamente, por ejemplo, los estudiantes, docentes y directivos se relacionan entre sí dentro del contexto Facultad de Artes, la cual a su vez pertenece a la Universidad Nacional de Colombia, que se rige bajo las normas del Ministerio de Educación del Estado Colombiano. Todos estos actores también pertenecen a la sociedad civil, la cual contiene miembros de organizaciones sociales, redes, asociaciones y la empresa privada.

El Programa ha tenido relación activa con instituciones como la Universidad de Buenos Aires, la Universidad Complutense de Madrid, la Universidad Autónoma de México, el Politécnico de Torino o el Politécnico de Milán, entre otros, a través de intercambios estudiantiles y la participación de los docentes en eventos internacionales.

Esto es posible gracias al trabajo de la Oficina de Relaciones Internacionales e Interinstitucionales de la Universidad Nacional de Colombia ORI (<http://www.ori.unal.edu.co>), cuya actividad es impulsar las relaciones con dependencias académicas, científicas, artísticas y culturales. Otro de sus objetivos es gestionar convenios y apoyar la movilidad de estudiantes y profesores.

La Vice-decanatura de Investigación y Extensión de la Facultad de Artes, de la cual depende la Escuela de Diseño Gráfico, promueve esta dinámica de relacionamiento internacional. Además es la instancia que debe promover, gestionar recursos y apoyar la investigación entre sus docentes y por intermedio de estos, articular a los estudiantes. El concepto *investigación-creación* es reconocido como categoría de investigación en la Universidad Nacional.

En la Escuela se cuenta actualmente con tres semilleros de investigación: Fotografía, Historia y Teoría del Diseño Gráfico en Colombia, y el último de Ilustración.

Adicionalmente, se cuenta con el Programa de Pasantías encargado de contactar a las empresas y vincular a los estudiantes que optan a la práctica como opción de Trabajo de Grado. También se ofrecen oportunidades de desempeño laboral con dependencias y programas de la misma universidad, mediante la vinculación en carácter de estudiantes auxiliares.

Con los egresados de la carrera, se mantiene contacto a través del Programa Nacional de Egresados, creado en 2006, el cual tiene como objetivos “consolidar y mejorar continuamente el sistema de información de egresados para establecer vínculos de comunicación entre éstos, la Universidad Nacional de Colombia y la sociedad en general; apoyar la participación de los egresados en desarrollo y actualización de los Programas académicos que ofrece la Universidad; en las actividades de investigación y extensión, así como su participación en los demás procesos de

competencia de la Universidad; propiciar, estimular y contribuir con la documentación de la escritura de la historia de la Universidad Nacional de Colombia a través de las realizaciones de sus egresados y su impacto en la sociedad; propender por el establecimiento de mecanismos que permitan estrechar, fortalecer y ampliar las relaciones entre la Universidad y sus egresados; promover la realización de estudios sobre el impacto y condiciones de los egresados en el ámbito local, regional, nacional e internacional; fortalecer el sentido de pertenencia del egresado a la Universidad para que revierta su interés en la misma". (Comité Asesor del Programa Curricular de Diseño Gráfico, 2013)

Este programa cuenta con el SIE, Sistema de Información de Egresados (<http://www.egresados.unal.edu.co>), un portal que contiene una base de datos con información sobre el estado y situación actual de egresados de diferentes facultades de la Universidad que se han interesado en participar. Se intenta actualizarlo frecuentemente para facilitar la comunicación y el contacto con empresas, de modo que sirva como un apoyo para la búsqueda de ofertas laborales. También ofrece una página personalizada, agenda de noticias y eventos de interés, así como las actividades de integración y capacitación.

Según la página web de la Dirección de Bienestar Universitario "El Programa de Egresados de la Universidad Nacional de Colombia se constituye en una herramienta para el fortalecimiento de la comunidad universitaria y la generación de tejido social; es un "volver" de los graduados con la posibilidad de ser vinculados al proceso de fortalecimiento de la institución, es reconocer en ellos, en la realidad de su quehacer cotidiano: el impacto, la calidad y la pertinencia académico/social de nuestra universidad. El programa promueve la vinculación de los egresados de la Universidad en los campos académicos, culturales y sociales. De esta manera, se busca el desarrollo personal, profesional y empresarial de los Egresados, así como su aporte al mejoramiento de los procesos académicos". (Bienestar Sede Bogotá)

El estudiante inmediatamente adquiere su título ingresa al sistema mediante el registro de su información y se le expide un carné que le permite acceder a algunos servicios de la Universidad, así como participar en actividades especiales. Mantiene su correo institucional, mediante el cual puede seguir teniendo acceso a la información cotidiana y del Programa de egresados en particular y llega con periodicidad un boletín de noticias y ofertas laborales.

En la Facultad de Artes, el Programa cuenta con una página web propia (<http://www.facartes.unal.edu.co/egresados/>), a través de la cual se quiere mantener un contacto permanente con otras organizaciones profesionales en las que los egresados tienen protagonismo, como por ejemplo la Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia (ADG).

Los medios de comunicación masiva en los que eventualmente hay una presencia de la Escuela de Diseño de la Universidad Nacional de Colombia, son principalmente las publicaciones impresas y digitales de diseño del país y algunas internacionales, así como en la redes social Facebook, en donde existen varios grupos que reúnen a estudiantes, docentes, directivos, egresados y aspirantes a diseñadores, y en donde se comparte información relativa más que nada al diseño gráfico en general.