

Competencias en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para Diseñadores de la Comunicación Gráfica

Resumen ejecutivo

Esta investigación inició en respuesta a una motivación personal en torno a la evolución de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en sincronía con el desarrollo de competencias, especialmente en la educación universitaria del diseño gráfico, habido el convencimiento de que el progreso nacional transita por una decidida inmersión en las competencias TIC para tratar de enfrentar un mercado global crecientemente disputado; ante entidades digitales inexistentes o incipientes apenas hace una década, dígase YouTube, Instagram, Facebook y muchas otras.

La cuarta revolución industrial (4RI) está en marcha y representa un gigantesco cambio para la civilización humana, evidenciado –entre otros– por la operación de redes digitales mundiales como Internet. Ante esa 4RI, se revelan programas universitarios de estudio del diseño gráfico aparentemente incompletos y a veces anticuados, sobre todo en aspectos tecnológicos, por lo cual conviene reevaluar todos los niveles del proceso de enseñanza-aprendizaje tanto de la carrera universitaria como de la profesión del diseño en el siglo XXI.

Tal proceso, en la postura del autor, al igual que el desempeño cotidiano de dichos diseñadores, requiere un enfoque mental humanista, colaborativo, conectivista, inter- y transdisciplinario, con tales TIC como instrumentos cognitivos, aliados hacia la construcción de un diseñador más pleno.

El universo de observación de la investigación son los alumnos de Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG) perteneciente a la División de Ciencias y Artes CyAD para el Diseño en la UAM Azcapotzalco, con sus Planes y programas de Estudio (PPE). Es en este entorno universitario donde se propone un esquema potenciado por competencias TIC.

Así, se plantea esta pregunta: ¿Cómo fortalecer la formación académica de los diseñadores de la comunicación gráfica, para su futura ocupación profesional, enfocándose en la pertinencia de las TIC bajo una perspectiva por competencias, buscando que sean parte inseparable del pensar y actuar del diseñador?

Se propone el entendimiento de que ese constructo, más allá de una resolución meramente técnica, está formado por cuatro elementos: el saber o conocimiento, el saber hacer, el saber ser y el saber convivir. Luego se procede a analizar sendos perfiles de ingreso y egreso y sus Planes y programas de estudio, ante desafíos ostentados por contendientes locales, globales o de otras profesiones, seguido de las demandas de sus empleadores, más los avances en automatización –entre otros–, siendo la aportación del trabajo una propuesta de uso holístico e integración de tales TIC en la preparación y ejercicio de tal profesión del diseño.

Entre varios elementos y clasificaciones, se esbozan el Cognitivismo, el Constructivismo, el Aprendizaje Significativo, la taxonomía de Bloom actualizada para esta era digital, el Conectivismo con los MOOC, luego el Humanismo, el Posthumanismo, la labor cognitiva del diseñador, la importancia de las TIC como herramientas mentales e integración de éstas en competencias, al igual que una mirada al uso de las TIC en la universidad, unificando una visión prospectiva de muchos nuevos roles con miras al año 2030.

Se describe un método de localización de fuentes, el análisis documental y de los programas de estudio en modo cualitativo, luego mediante minería de textos y densidad de términos, generando nubes de palabras o análisis de verbos, con rúbricas analíticas como mecanismo de valoración.

Se prefiguran algunas características de quienes cursan DCG en UAM Azcapotzalco, con lo que deben saber según el American Institute of Graphic Arts (AIGA) o la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación en España (ANECA). Se describe el equipamiento TIC, dígase teléfono inteligente, tableta electrónica, ordenadores e Internet, usando software común. Luego se analizan dichos programas de estudio con sus apartados: objetivos, contenidos, conducción, evaluación, bibliografía, a fin de obtener parámetros para preparar visualizaciones y extraer conclusiones. Se examina el

perfil de egreso del DCG y se reorganiza por competencias, y manipulando el perfil de ingreso bajo aquella taxonomía. Con fines de comparación, se inspeccionan universidades que imparten carreras de diseño en el mundo y se analiza qué buscan en sus DCG numerosos empleadores mexicanos y cómo es vista la profesión por otros analistas.

Como propuestas de adopción de las TIC, se listan acciones que deben seguir los DCG en su universidad y en su vida profesional; adecuaciones a los perfiles y cambios y adiciones a sus programas de estudio, además de mejoras de infraestructura en la Unidad y la División de CyAD, que faciliten la consecución de esa meta.

En conclusión, se discuten la sociedad tecnológica global hacia la próxima década y los acelerados cambios que traerá a dichos DCG en su educación y empleo, las normas y prácticas mutables y la oferta que su universidad les brinde con las competencias TIC. Se presenta también un glosario definiendo algunos términos importantes mencionados en el volumen y finalmente una extensa bibliografía.

La tesis completa de Francisco Torres García [franciscoetorresg@gmail.com] y documentación adicional se encuentran en la página web <https://coticdcg.wordpress.com>