

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES



**Diagnóstico de la investigación en asignaturas prácticas de la
opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes**

PRESENTADO POR

BR. Elisa Jeamileth Corado Díaz

BR. Jonathan José Márquez Gutiérrez

BR. Marcos Ignacio Molina Urquilla

CARNÉ

CD06005

MG06025

MU06001

**INFORME FINAL DE INVESTIGACION ELABORADO POR ESTUDIANTES
EGRESADOS/AS PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN
ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO**

LICDO. JOSÉ LUIS QUÁN

DOCENTE DIRECTOR

ARQUITECTA SONIA MARGARITA ÁLVAREZ
Y COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

13 DE SEPTIEMBRE DE 2012

CIUDAD UNIVERSITARIA

SAN SALVADOR

EL SALVADOR

ÍNDICE	Pág.
Introducción	
Definición del problema central	9
Marco teórico	11
Capítulo 1	
1.1 Políticas de investigación en las asignaturas prácticas de la opción Diseño Gráfico	14
1.2 Necesidad de la creación de políticas internas para autoridades, docentes y estudiantes de la Escuela de Artes en la práctica investigativa	17
1.3 Análisis en la ausencia de políticas de investigación en el diseño gráfico	19
1.4 Análisis en la creación, manejo y cumplimiento de políticas institucionales de investigación científica.	22
1.5 Análisis conceptual de la práctica investigativa	25
Capítulo 2	
2.1 Análisis de Aspectos motivacionales en la investigación, en asignaturas prácticas de la opción Diseño Gráfico.	26
2.2 Visión del Diseño Gráfico como futura fuente de empleo	29
2.3 Análisis de posibles fortalezas y debilidades de la población estudiantil de la opción Diseño Gráfico	32
2.4 Análisis en el límite de tiempo en la investigación en la opción Diseño Gráfico	36
2.5 Reflexión de la contradicción entre el Diseño Gráfico artístico y tecnocrático	37
Capítulo 3	
3.1 Propuesta metodológica	40
3.2 Aplicación del Método Proyectual de Bruno Munari contextualizado a la Escuela de Artes	43
3.2.1 Aspectos complementarios al método.	50
3.3 Facilidades y limitaciones del Método proyectual	53
Conclusiones	54
Recomendaciones	59
Referencias bibliográficas	61
Anexo 1	
Anexo 2	
Anexo 3	



AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR

Ingeniero Mario Roberto Nieto Lovo

VICE-RECTORA ACADEMICA

Maestra Ana María Glower de Alvarado

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO INTERINO

Lic. Salvador Castillo Arévalo

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Licenciado José Raymundo Calderón Morán

VICE-DECANA

Licenciada Norma Cecilia Blandón de Castro

SECRETARIO

Maestro Alfonso Mejía Rosales

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

JEFE ESCUELA DE ARTES

Licenciada Xenia María Pérez Oliva

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADO

Arquitecta Sonia Margarita Álvarez de Villacorta

DOCENTE DIRECTOR

Lic. José Luis Quán Pineda



AGRADECIMIENTOS

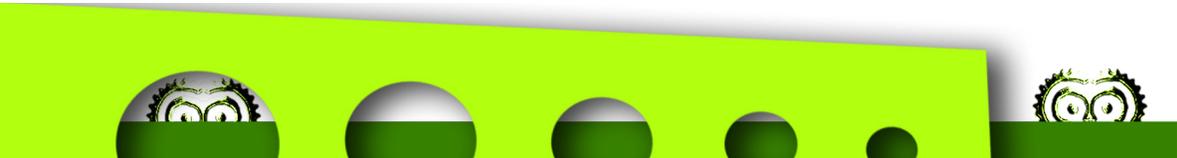
Un agradecimiento a nuestras familias que con mucho esfuerzo apoyaron nuestros estudios y nuestra vocación, a el Lic. José Luis Quan Pineda (Q.E.P.D.) por guiar, facilitar con sus conocimientos que confrontaron y despertaron la iniciativa de investigar, durante más de seis años en la Escuela de Artes hasta el fin de nuestro proceso de grado.

A la Escuela de Artes y a todas y todos los colaboradores de la institución y fuera de ella, con humildad y firme convicción expresamos nuestros más sinceros agradecimientos.

Elisa Jeamileth Corado Díaz

Jonathan José Márquez Gutiérrez

Marcos Ignacio Molina Urquilla



INTRODUCCIÓN

En un incipiente esfuerzo, el equipo investigador se da a la tarea de dialogar y abordar temáticas con base a la descripción brindada por quienes participan directamente en la Escuela de Artes, con el propósito de coadyuvar al inicio de cambios sustanciales dentro de la referida instancia, misma que se constituye en la única escuela de educación formal y superior en el área de las artes plásticas en El Salvador.

Lo anterior, en tanto que la responsabilidad y el compromiso hacia las propias convicciones de cambio, así como del relevo generacional, se considera una actividad sana que libera y regenera la participación de todos los que participan de una u otra forma involucrándose en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Más allá de las problemáticas que tienen respuesta o soluciones inalcanzables en el corto plazo, se trata de enfocar un área un tanto introyectada que, quiérase o no, en la práctica no es visibilizada como prioridad por toda la comunidad de la Escuela de Artes e incluso por la comunidad universitaria en general.

Se puede denotar en el desarrollo del presente diagnóstico las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que sustentan, advierten y potencian la práctica investigativa en la Escuela de Artes. Como el factor cultural que se tiene de las artes y sus hacedores, perfila las prácticas y roles dentro de la institución generando o no, una dinámica de investigación que desde que se puso en funcionamiento el plan de estudios con la opción Diseño Gráfico, solamente se ha enfocado con entereza al momento en que los estudiantes terminan su carga académica e inician sus respectivos procesos de grado.

La importancia de este diagnóstico no solamente es el generar insumos; el poder entregar un documento a la institución en este tipo de temática sienta precedentes para una cultura de realización de otros diagnósticos, para otras opciones y áreas que tienen pertinencia dentro del funcionamiento curricular y laboral de la Escuela de Artes en función de la población estudiantil.

La Escuela de Artes necesita un diagnóstico, en especial, en las áreas prácticas de la opción Diseño Gráfico y conocer datos reales acerca de su actual funcionamiento para poder respaldar y proceder en la toma de decisiones, replantearse, reafirmar



sus objetivos e identificar posibles deficiencias académicas y administrativas.

El Plan de Estudios 2003-2007 propone que los próximos profesionales sean propositivos, críticos, transformadores y visionarios; por lo tanto el plan curricular deberá ser flexible, y auto-evaluador. Así mismo, a pesar de que el apoyo por parte de las autoridades no ha sido constante, la Escuela ha logrado una acumulación significativa, tanto en la cantidad y la calidad, su representatividad se muestra en distintos espacios culturales, museos y galerías de arte; que poseen una agenda cultural a lo largo del año en nuestro país.

La calidad y el aporte de dicha institución es de gran relevancia para la población salvadoreña; la Escuela de Artes es parte de la única Universidad estatal en nuestro país, su accesibilidad y su oferta acercan cada vez más a la población a la opción Diseño Gráfico, porque su campo ocupacional es competitivo dentro del marco de la comunicación visual en nuestro país.

La población estudiantil necesita conocer sobre su propia realidad y tomar conciencia que no son entes pasivos dentro de la institución; el diagnóstico mismo puede servir de consulta a la Asociación de Estudiantes de Artes, datos que le corresponden a la opción Diseño Gráfico y estos a su vez socializarlos con los estudiantes implicados e interesados en manejar ese tipo de información.

Este diagnóstico operativo nos permitirá conocer y comprender la esencia del ámbito de la realidad en que posiblemente haya una transformación, y conocer a todos los posibles actores que coexisten en ella, desde la visión de cada una de sus competencias asignadas.

Según el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) a nivel de Mesoamérica y del Caribe, hasta enero del 2012 la Universidad de El Salvador ocupa el ranking 50, a nivel mundial el 2,717, por debajo de la Universidad José Simeón Cañas en el puesto 48 y a nivel mundial en el 2,637 respectivamente.

La importancia de este documento refleja también una propuesta de método que es pertinente a la realidad y contexto de los estudiantes de la Escuela de Artes, delimitando la práctica investigativa en Diseño Gráfico de otros métodos que no embonan con las necesidades de la misma.

La importancia de visibilizar los diferentes factores que envuelven las fortalezas, oportunidades, falencias y amenazas en la práctica investigativa en Diseño Gráfico.



Los antecedentes solo apuntan que la práctica se implementa, con conciencia y nula experiencia, solamente durante el proceso de grado. Es preciso ser parte de una coyuntura de otros diagnósticos, con los que se espera nazcan iniciativas de transformación interna.

Factores como el tiempo, la acumulación significativa, políticas, nuevas y mejores metodologías podrían reinventar la acción educativa en la Escuela de Artes.

El conocer otros métodos, lo que se hace en otras universidades a nivel regional y más lejos aún, incrementa las posibilidades para los países que no poseen una cultura de sistematización y creación propia de la teoría en el Diseño Gráfico.

La búsqueda de bibliografía en nuestro país asociada al Diseño Gráfico se limita en su mayoría a catálogos y presentaciones, que a pesar de ser impresiones muy costosas, no hablan de procesos pedagógicos o didácticos aplicados al Diseño Gráfico.

Los medios a través de los cuales se consultó fueron alternativos, por lo cual hubo muchos buenos resultados, puesto que las bibliografías consultadas forman partes de referencias utilizadas por otras universidades como punto de partida y sustentos de los planes de estudio y programas de asignatura dentro de la carrera de Diseño Gráfico en dichas universidades.

Qué método sería más pertinente dentro de la práctica investigativa en el Diseño Gráfico, donde se necesita eficiencia en cuanto a tiempo, creatividad y calidad, donde no se trabaje en base a hipótesis ni revalidación de las mismas, si no trabajar en base a valores objetivos que aseguren su adaptabilidad para con los estudiantes de la opción Diseño Gráfico que ya poseen un marco de referencia en los tres años de prerrequisito en el tronco común.

Las dimensiones y disposiciones del mundo laboral hoy en día, exigen no solamente estar preparado técnicamente, conocer de los programas en Diseño Gráfico, si no también el bagaje de toda la formación académica en las artes plásticas en los tres primeros años, es una ventaja sobre muchos procesos creativos en el Diseño Gráfico a nivel laboral y al mismo tiempo es una alternativa de realización personal dentro de las distintas manifestaciones del arte contemporáneo en nuestro país.

Llevando a cabo una muestra práctica que articuló estudiantes de cuarto y quinto año respetivamente de la Opción Diseño Gráfico, se identificaron muchos aspectos tanto



a nivel de limitantes, debilidades y fortalezas; todo potenciado a favor o desfavor de toda la experiencia académica brindada por la institución y dirigida por otras direcciones que no abordaron la problemática, hasta la actual gestión es realmente una prioridad que responde a la inactividad y desea replantear y recuperar el tiempo. Es por eso que el equipo se une a este esfuerzo de proyección y visión de cambio.

No debe dejarse de lado la visión con la cual se rige la Facultad de Ciencias y Humanidades, a pesar de que el Diseño Gráfico no estudia fenómenos sociológicos, filosóficos, psicológicos, se vale de ellos. La integralidad en la formación humanística debería ser una prioridad, por esa razón es importante tener datos sobre el factor cultural que envuelve las prácticas de los estudiantes de la opción Diseño Gráfico.

Se espera para quienes consultarán este diagnóstico, puedan valorar que a través del estudio de la comunicación visual que es la principal razón de ser del Diseño Gráfico, pueden haber otros campos de acción en los cuales pueda existir cabida de los alumnos que se han formado dentro de la Escuela de Artes con una visión humanística.

Desde que inició la opción Diseño Gráfico son 132 personas las que en calidad de egresadas, proceso de grado y graduadas. Entre los años 2009 hasta el 2011, el número de egresado ha aumentado de 9 a 29 estudiantes por año. (Ver anexo 2, p.11)

La comunidad de la Escuela de Artes se encuentra en una nueva disposición que favorece el cambio en su proceso de funcionamiento. El diagnosticar el proceso en los últimos seis meses arrojará datos que aclararán la visión y actual estado de la opción Diseño Gráfico en el ámbito de la práctica investigativa, sabiendo así cuáles son las competencias entre los diferentes actores que intervienen en el diario vivir y que después de graduarse y se reintegraron a la Escuela en calidad de docentes, reproducen la misma realidad.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA CENTRAL

La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador no cuenta con un diagnóstico sobre la situación de la investigación en las asignaturas prácticas de la opción Diseño Gráfico. Es imposible tomar decisiones o medidas sobre algo que totalmente desconocemos. Más allá de solo una recolección de datos debemos reflexionar sobre la problemática. El diagnóstico sobre la investigación en asignaturas prácticas de la opción Diseño Gráfico de la Escuela, puede ayudar al cambio o al replanteamiento dentro de un nuevo plan de estudios y su proyecto curricular.

Es necesario que la dirección de la Escuela de Artes, plantee una política sobre la generación de diagnósticos permanentes junto a sus coordinadores y políticas internas para mediar las acciones de la institución con el plan estratégico. La Escuela de Artes necesita un diagnóstico, en especial, en las áreas prácticas de la opción Diseño Gráfico, y conocer datos reales acerca de su actual funcionamiento para poder respaldar y proceder en la toma de decisiones, replantearse, reafirmar sus objetivos e identificar posibles deficiencias académicas y administrativas, de esta forma podrá crear un plan estratégico a implementar dentro de sus distintas estructuras.

El Plan de Estudios 2003-2007 (ver anexo 2) propone que los próximos profesionales sean propositivos, críticos, transformadores y visionarios; por lo que el plan curricular deberá ser flexible y auto-evaluador. Sin embargo, a pesar de que el apoyo por parte de las autoridades no ha sido constante, la Escuela ha logrado una acumulación significativa dentro de las artes plásticas, tanto en la cantidad y la calidad, su representatividad se muestra en distintos espacios culturales, museos y galerías de arte que mantienen una agenda cultural a lo largo del año en nuestro país. (Ver anexo 1, p.2)

¿Qué ocurre con el Diseño Gráfico? Propuestas de gran calidad, en lo que a la ilustración se refiere, pero sin fundamentos teóricos externos, como propios. Sin un orden lógico y sistematización del proceso de planeación y creativo; por lo tanto el resultado es escasa experiencia en el terreno experimental ocupacional.

La calidad y el aporte de dicha institución es de gran relevancia para la población salvadoreña; la Escuela de Artes es parte de la única universidad pública en el país, su accesibilidad y su oferta acercan cada vez más a la población estudiantil

de nuevo ingreso a la opción Diseño Gráfico, porque su campo ocupacional es competitivo en relación a las otras opciones que ofrece la Escuela de Artes.

La población estudiantil necesita conocer sobre su propia realidad y tomar conciencia de que no son entes pasivos dentro de la institución, el diagnóstico mismo puede servir de consulta a la Asociación de Estudiantes de Artes; datos que le corresponden a la opción Diseño Gráfico y estos a su vez socializarlos con los estudiantes implicados e interesados en manejar ese tipo de información.

A efectos de este diagnóstico se propone el método proyectual de Bruno Munari, conociendo previamente las fortalezas y debilidades de los estudiantes de la opción, su práctica investigativa, sus percepciones sobre un futuro proceso de grado y sobre todo que los estudiantes de cuarto y quinto año que poseen proyecciones laborales en áreas creativas publicitarias y de ilustración, obtengan una formación integral con el método proyectual contextualizándolo dentro de las competencias que los estudiantes de la opción Diseño Gráfico reflejan.

El tener una opción de método, donde no hay uno establecido es una alternativa para poder operativizar la carga académica correspondiente a las asignaturas de la opción Diseño Gráfico. La formación integral desde las posibilidades de la única Escuela de Artes pública en el país, debe ser integral. El diagnóstico denotará el posicionamiento que la institución debe reconocer. La tecnocracia no es una de las opciones a tomar en cuenta por sus estudiantes, que durante tres años han sido influenciados por la academia; debe ser vista como una fortaleza y oportunidad de acrecentar, nunca como una debilidad.

MARCO TEÓRICO

Méndez (2001) tLa investigación científica debe considerarse como una actividad fundamental en la vida universitaria. docentes han de involucrar tal actividad en el proceso de formación, transmisión de conocimientos y aprendizaje de sus alumnos, creando conciencia en estos, para que aprendan a utilizar y aplicar sus fundamentos básicos.

El proceso de investigación implica el cumplimiento de pasos o fases que el investigador debe tener en cuenta para construir conocimiento acerca de la realidad que ocupa su interés.

Los modelos son estructuras simplificadas o conocidas, que se emplean para investigar la naturaleza de los fenómenos que los científicos desean explicar. En términos generales, un modelo representa la estructura metodológica de los pasos que se plantean como opción para la elaboración del diseño que conlleve a la solución del problema en específico.
(prólogo)

Se dice que el término Diseño Gráfico fue usado por primera vez por William Addison, un diseñador que se movió en el mundo de la publicidad en distintos formatos en 1922. Alcanzó una mayor aceptación después de la segunda guerra mundial.

Es una profesión donde se crea, conceptualiza, documenta, se proyecta de una manera clara y efectiva mensajes visuales ya sea de manera directa o indirecta. Se toma en cuenta la parte técnica y formal de la obra a la composición, uso de colores, dominio del ritmo y el espacio, empleo o creación de tipografías, ilustración, fotografía.

El uso de los software idóneos para el diseño gráfico, ha marcado décadas atrás una constante ayuda, y hoy en día una dependencia y obligatorio aprendizaje para quienes deciden embarcarse en la faena del Diseño Gráfico.

En la Escuela de Artes de la UES el Diseño Gráfico es relativamente joven, al ser una opción pertinente dentro de un país donde solo existe una Universidad pública, en el año 2003 se hace efectivo el cambio curricular, posicionando hasta el momento a la opción con más demanda de nuevo ingreso, mayor población de antiguo ingreso, número de egresados y graduados.

Diseño Gráfico, lo técnico y la pedagogía.

La parte fría del Diseño Gráfico, con lo cual la formación académica corresponde es a crear o potenciar las habilidades técnicas de la población estudiantil, el manejo del lenguaje visual, manejo de software, uso de herramientas tecnológicas para el Diseño Gráfico.

La resolución de problemas con el mínimo esfuerzo, sistematizando y esquematizando el proceso creativo y funcional con una visión proyectual. Aunque los planteamientos de Munari fueron expuestos hace más de 50 años, existe una vigencia, propone en sus esquemas y discursos un lenguaje simplificado, casi narrando anécdotas personales, de cómo el Diseño va encaminado hacia diferentes rubros, como lo gráfico, lo visual, lo industrial, etc.

Proyectistas con creatividad, capaces de proponer en cualquier momento soluciones a problemas o necesidades. Munari (1989), propone que la creatividad no quiere decir improvisación sin método: cada parte del método aplicado al diseño se traduce como un valor objetivo que se convertirá en una herramienta operativa para los proyectistas. (p.19)

El método proyectual no está escrito en piedra, es flexible y dinámico, auto-crítico. Todo dependerá del proyectista que en el proceso irá valorando que caminos son los más factibles para llegar a su objetivo, ciertamente huye del absolutismo e incita a los proyectistas a seguir descubriendo eventualmente otros valores que serán de ayuda. Por ejemplo, si necesita materiales más económicos que no alteran la función ni la estética.

Su fundamento teórico existe, durante toda la vida, Bruno Munari siendo un educador implementó a manera de muestras, con sus estudiantes el método proyectual; afinándolo con el pasar de los años y las diferentes experiencias brindadas y recogidas por el mismo, no sólo en cuanto a resultados sino más bien, basándose en el proceso.

En el área de formación profesional debe conocerse y definir un método o métodos aplicados a diferentes campos planteados por el plan de estudios de la carrera y los programas de asignatura aceptados por la misma y poseer dentro de la planta docentes ya sea de manera permanente o contrataciones por hora clase, el estar empoderados del método a utilizar y su difusión, valorando los criterios a evaluar en los trabajos o proyectos realizados que conciernen a las distintas asignaturas.

La Escuela de Artes, está formando estudiantes que responden a la industria y modo de producción del país y al mismo tiempo existe una relevancia social y educativa en el arte hacia la población salvadoreña; en los primeros tres años de la licenciatura se estudia y define el fenómeno estético y se potencian las cualidades de percepción y crítica. El modelo tecnocrático educativo vigente en las década de 1960 y 1970 en América Latina, tendió a adecuar a los jóvenes de estos países a las nuevas circunstancias de la naciente sociedad industrial y democrática en forma eficiente y práctica, de acuerdo al mismo modelo industrial del que formaban parte.

La escuela pasó a ser concebida como empresa, con planes y currículum prescriptos por expertos, de los cuáles los docentes eran meros operarios o técnicos de planes, creadores de estímulos para generar las respuestas esperables y reforzamientos de conductas deseables, que no se adecuaban a la realidad de cada establecimiento y comunidad, sino que eran comunes a todos para permitir homogeneizar la educación, y que todos obtengan las mismas herramientas para el progreso movilidad social, al que llegarían al ritmo de cada uno, en un mundo exigente en información y herramientas tecnológicas, que demandaba fuerza de trabajo calificada.

Lo tecnocrático no tuvo en cuenta que la eliminación de toda subjetividad es imposible, pues su propio diseño curricular obedecía a cierta ideología, y que la realidad universal, no podía comprender situaciones particulares suscitadas en cada escuela y en cada aula.

Fingermann (2011) recuerda que a la institución escolar asisten personas con una gran carga afectiva, con diversidad de intereses y de realidades socio económicas, muy difíciles de esquivar a la hora de educar, entendida esta función como rol activo del docente, que no puede limitarse a ejecutar planes prefabricados. Las políticas de investigación en la Escuela de Artes serán el primer paso hacia la integralidad de los estudiantes de artes y que ven en el Diseño Gráfico una gran oportunidad de trabajo que se apega a la cultura del siglo XXI y los medios globalizados de comunicación visual.

Las políticas de investigación darán incluso, una seguridad jurídica a los futuros diseñadores, ya que debe enfatizarse sobre la originalidad de todo producto. Es un tema que se toca muy superficialmente dentro de las asignaturas, limitándose a la producción de insumos de carácter original, su ignorancia podría generar muchos problemas legales.

Capítulo I

1.1 Políticas de investigación en las asignaturas prácticas de la opción Diseño Gráfico

Las políticas institucionales proporcionan un marco de acción lógica y consistente. De esta manera se evita que la dirección tenga que decidir sobre temas de rutina una y otra vez en deterioro de la eficiencia. Las políticas serán los elementos de intermediación entre la estrategia y el plan curricular, en específico el Diseño Gráfico.

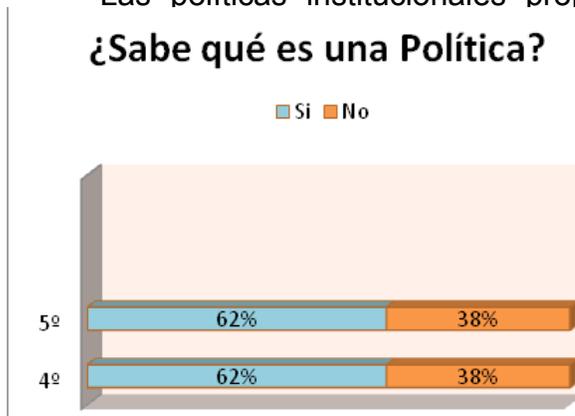


Gráfico 1. Primera encuesta de sondeo realizada a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico. Autor: Jonathan Márquez, 04-06-12

Las políticas institucionales afectan a todos los miembros de una organización por el simple hecho de serlo y en cuanto son participes de la misma (Door, 2011).

Dentro de las políticas institucionales se pueden distinguir dos: las generales y las de servicio. Las primeras expresan los comportamientos que pueden esperarse por parte de cualquier participante de la organización, y su principal función es evitar que aparezcan comportamientos injustos de un miembro respecto de los demás. De esta manera dichas políticas contribuyen al logro de un lugar de trabajo más organizado, seguro y justo.



Gráfico 2. Primera encuesta de sondeo realizada a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico. Autor: Jonathan Márquez, 04-06-12

Las políticas institucionales de servicio, en cambio, intentan expresar la calidad del comportamiento que la organización requiere de su personal, dependiendo de la función que cumpla la empresa, organización gubernamental o no gubernamental, sociedad, colectivo, etc. En otras palabras, clarifican lo que se espera de las personas en los diversos cargos de la institución, y como resultado de su aplicación se puedan mantener niveles mínimos

de calidad en el servicio.

Toda política institucional debe fundamentarse y reflejar los valores de la organización; también, al mismo tiempo, ser una reflexión cultural de las creencias y filosofía institucional. Es decir, la formulación de las políticas institucionales manifestará de manera explícita el cómo y por qué valora esa organización a las personas que allí trabajan.

Con base a lo anterior se infiere que el establecer políticas institucionales y su aplicación en todos los sentidos en la Escuela de Artes, debe ser una prioridad por cuanto lo que está en juego es la formación educativa de calidad del estudiantado.

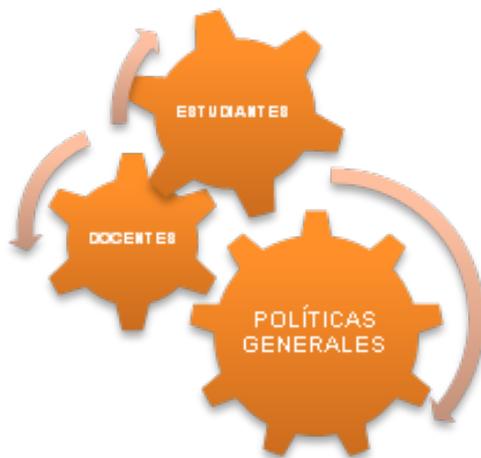
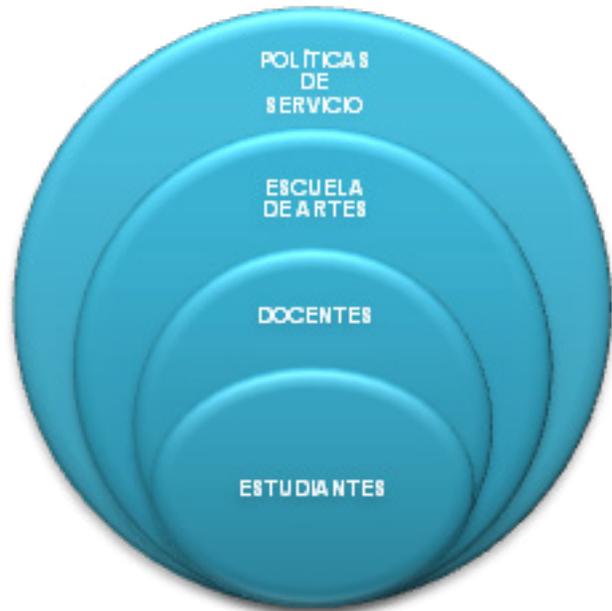


Gráfico 4. Políticas generales y sus relaciones.
Autor: Marcos Molina Urquilla, 16-07-12.

Dentro de los datos brindados por la actual Directora de la Escuela de Artes, Licda. Xenia Pérez, se reafirma que no existen políticas internas referidas a la investigación, mucho menos aplicadas al Diseño Gráfico y que los esfuerzos del presente diagnóstico serían los primeros aportes hacia el estudio de esta problemática que silenciosamente ha venido creando un vacío en medio de las habilidades de la población estudiantil de la Escuela de Artes.

A través de una encuesta se indagó con estudiantes si sabían lo que era una política, la mayoría aseveró que conoce el término. Por lo general, las personas suelen asociar el término “política” con el partidismo y los procesos de organización social, pero no como una intermediación.

Informarse y empoderarse de toda información pertinente, debería ser prioridad de estudiantes y miembros de la comunidad universitaria a la que pertenecen. Al preguntar si conocían de la existencia de políticas de investigación en la Universidad

de El Salvador (UES), más del 90% no tiene conocimiento de ellas. La Licda. Xenia Pérez comenta a *grosso modo* que fue la Dra. María Isabel Rodríguez quién en su gestión como Rectora de la UES inició el funcionamiento del Consejo de Investigaciones Científicas (CIC-UES) en 2001 (Ver anexo 2, p.4). El CIC-UES sí posee sus propias políticas de funcionamiento en las siguientes áreas: institucional, financiera, propiedad intelectual y asignación de recursos.

El CIC-UES establece en un primer momento sus líneas prioritarias, dentro de las cuáles las más pertinentes para la Escuela de Artes son el área educativa y el rescate de la identidad nacional.

¿Pero por qué la población

estudiantil no sabe de su existencia? ¿Por qué las autoridades o dependencias en cada facultad, en especial la Escuela de Artes, no las han promovido o facilitado al estudiantado? Y más preocupante aun es el panorama para la Licenciatura en Artes Plásticas, pues en

gestiones anteriores no hubo una preocupación por concentrarse en la problemática que aqueja a la práctica investigativa. Por lo tanto, todo esfuerzo realizado para dicha problemática no está exento de cambios futuros y propositivos.

¿Los docentes te han incentivado en la investigación Técnica-Científica?

■ Si ■ No

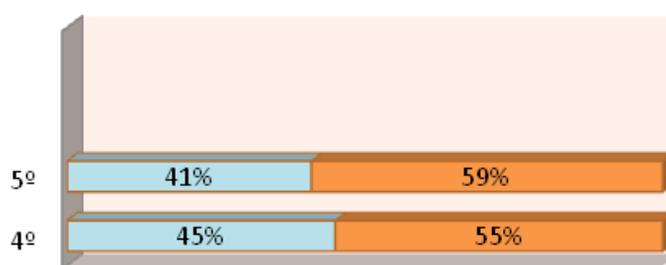


Gráfico 4. Políticas generales y sus relaciones.
Autor: Marcos Molina Urquilla, 16-07-12.

Gráfico 3. Políticas generales y sus relaciones.
Autor: Marcos Molina Urquilla, 16-07-12.

Las políticas de investigación en las asignaturas prácticas deben establecer los lineamientos y delimitaciones en cuanto a los distintos métodos, su pertinencia, su estructura, su impacto, su ejecución.

Hay que tener en cuenta la dirección deben tomar las políticas en el ámbito general y como estas deben establecer relaciones entre docentes y estudiantes; respecto a las políticas de servicio, se espera: que el estudiantado cumpla con mantener un nivel de calidad en las calificaciones, en la proyección y, sobre todo, en las

capacidades investigativas dentro de las exigencias propuestas dentro del plan de estudios y programas de asignatura.

De primer momento las políticas de investigación generarán resultados que permitirán delimitar si son políticas de aprendizaje individual o de objetivos participativos; sin perder de vista las constantes metodológicas en la estructura. Ahora se debe hacer énfasis en la necesidad de la creación y ejercicio de políticas.

1.2 Necesidad de creación de políticas internas para autoridades, docentes y estudiantes de la Escuela de Artes en la práctica investigativa.

Dentro de los datos cualitativos obtenidos mediante entrevistas con docentes profesionales de la opción Diseño Gráfico, se constata que existe compromiso y prioridad respecto a la formación del estudiantado, no solamente en el aspecto motivacional sino también disciplinario, en tanto que la vida profesional es totalmente distinta a la cultura y modo de vida universitaria. Por ello, es necesario confrontar al estudiantado con la realidad misma.

En calidad de Directora de la Escuela de Artes, Licda. Xenia Pérez, advierte que cada docente conoce los programas de asignatura y sabe que allí se contempla la investigación para su fomento, pero no lo hacen.

Al preguntar si la parte docente motiva o incentiva al respecto, más del 50% de cuarto y quinto año afirma que no se le incentiva. La lectura de docentes podría acertar en cuanto a que el estudiantado no tiene interés, no tiene compromiso con su propia formación, y que solo quienes han construido un hábito desde los inicios de la carrera acatan las indicaciones.

La Licda. Xenia Pérez, quien además tiene a su cargo la asignatura de Técnicas de investigación en Diseño Gráfico II, adjudica los anteriores obstáculos a la falta de herramientas teóricas entre la población estudiantil y que siguen dependiendo de la libre decisión de docentes y estudiantes (Ver anexo 2, p.4). La Escuela de Artes ha heredado la problemática y quiere establecer un compromiso institucional para mejorar su calidad y proyección, tanto al interior como al exterior de la misma.

Las políticas también deben contemplar los métodos que se acomoden o se empalmen mejor en los siguientes aspectos: perfil de la población estudiantil desde su rendimiento académico hasta su nivel económico, una metodología incluyente

con las propuestas gráficas y la sistematización de la teoría, sin verse de una manera separada. En tal sentido, incidir en el aspecto motivacional es de suma importancia para el nuevo proceso que la Escuela desea impulsar en el relevo de su dirección.

Debería existir una conciencia de conocer, respetar y hacer valer todas las consideraciones que se exponen en los planes de estudio, y ver hasta qué punto se diseñan estrategias creativas y novedosas para introducir los contenidos, sin caer en el letargo de una educación verticalista e introducir al estudiantado en el conocimiento, siendo consientes de su situación académica, técnica e investigativa dentro del área del Diseño Gráfico.

El método debe ser flexible en cuanto a recibir o aunar conceptos o estructuras de otros métodos que complementen el proceso; que sean capaces de responder a las necesidades del factor tiempo en los programas y fechas de entregas estipuladas.

Para ello el grupo de docentes debe capacitarse e involucrarse con el método y sus diferentes aplicaciones en los distintos escenarios de la vida laboral, sin perder de vista que las habilidades son fortalezas entre el estudiantado y oportunidades de crecimiento acumulativo de investigación y que proyecte a la UES.

1.3 Análisis en la ausencia de políticas de investigación en el diseño gráfico

Como parte de una descripción participante y no participante en el contexto académico del estudiantado de la opción Diseño Gráfico, se podría considerar una serie de aspectos a valorar como una realidad definida por la ausencia de políticas.

El estudiantado tiende a darle a la investigación una importancia magnificada y utópica, un tanto inalcanzable. Sus marcos de referencia frente a la práctica investigativa son bastante limitados, careciendo de una estructura o modelo a seguir. Su léxico, al referirse discursivamente o como exponentes, es reducido y falto de apropiación de conocimientos y categorías que fundamentan el quehacer como estudiantes dentro de las asignaturas.

La ausencia de políticas de investigación en Diseño Gráfico limita los criterios de evaluación o el mismo proceso creativo. Podría existir una actitud de confort en estudiantes y docentes, entre el promover y el no cumplir con lo que dicta cada programa de asignaturas, no solamente con la opción Diseño Gráfico, sino con el tronco común. La Licda. Xenia Pérez comenta (ver anexo 2, p.3): *“A veces esperamos ver que venga alguien de afuera. Otra situación es que el estudiante idealista que se basa en sus derechos universitarios, los utilizan solo en su favor, para tapar las mismas deficiencias e irresponsabilidades”*.

A pesar de que existe una Asociación de Estudiantes de Artes, nunca se ha percibido una postura por parte de la misma frente a la ausencia de políticas. Hay antecedentes de acciones a favor de los derechos estudiantiles en la Escuela de Artes, referidas a la calidad académica, pero por la misma desinformación no ha sido una prioridad y ha mantenido un perfil menos propositivo ante la práctica investigativa. Cuando la mayoría quiere dedicarse a áreas más específicas, como creativos publicitarios e ilustradores (Cap. 2 Gráfico 2, p.24), hay una incoherencia con la práctica dentro de las aulas, con la falta de interés y compromiso del estudiantado. Se aspira alto, pero muy pocos llegarán a su cometido.

Ya es suficientemente grande el estigma de las artes y de una juventud desobligada y ociosa en la sociedad salvadoreña, sobre todo, en cuanto a apariencia, léxico, empleo, que es difícil dejar pasar el cliché interno en la Escuela de Artes. Así, pertenecer a una universidad pública denotaría escasos recursos, escasa

accesibilidad a herramientas indispensables de la opción Diseño Gráfico.

La realidad es distinta para el grupo de docentes de dicha opción que lucha contra la resistencia del estudiantado, el auto compadecimiento y fallas técnicas esporádicas en los talleres de las asignaturas prácticas. Aunque sí desmotivan, no deberían ser una constante ni un aliciente para la baja calidad y poca iniciativa investigativa del estudiantado de la opción Diseño Gráfico, que en general posee cuentas en redes sociales, lo cual indica que tiene acceso a información fuera de las aulas. Por lo tanto no es una excusa válida para los resultados a nivel global.

La generación de políticas podría redireccionar la operativización de docentes para con los programas de cada asignatura y su ejecución con sus estudiantes, y asignaría otras cualidades al perfil del estudiantado. Sería un lineamiento dentro del proyecto curricular y las unidades didácticas de las asignaturas tanto prácticas como teóricas, para ir aplacando paulatinamente el empirismo y los desaciertos dentro de los trabajos de cátedra y fomentar la práctica investigativa utilizando un método o la fusión de varios.

Como recordaba la Licda. Xenia Pérez, hay escuelas pertenecientes a la misma facultad que tienen sus propios lineamientos, que realizan investigaciones de carácter social, su impacto y métodos son otros, probablemente no serían del todo prácticos ni acertados para las necesidades de un Diagnóstico previo.

La Ley Orgánica de la Universidad de El Salvador, en su Art. 41 de los derechos del estudiantado y el Art. 42 de las obligaciones, no contempla específicamente una disposición que pueda enmarcar y dirigir a sus dependencias en el tema de investigación. Lo que más destaca es mantener la calidad y la excelencia académica y cumplir con todas las exigencias y requisitos de los respectivos planes curriculares.

No obstante, hay conocimientos de estudiantes que corresponden a cierto perfil de idoneidad para la investigación, que se convocaron en calidad de estudiantes investigadores, y que generaron insumos y documentaron procesos.

La importancia de la asistencia dentro de una investigación es vital para agilizar el ejercicio y resultados de la misma. En la actualidad, cuatro docentes de la Escuela de Artes están investigando por diferentes razones temas diversos referidos a la documentación, memoria histórica, registro, pedagogía; pero ninguno en representación oficial de la Escuela, sino como actividad y disciplina individual. Solo uno de ellos tiene a su cargo un estudiante investigador. La voluntad de impulsar y

formar a estudiantes existe, pero aún son muy pocas las manifestaciones de cambio.

En el transcurso de la operativización de los instrumentos aplicados a los distintos grupos focales del universo de estudio, se identificaron necesidades muy concretas; el desarrollo de la producción creativa dentro de las asignaturas prácticas. Existen posibles factores por lo cual la práctica investigativa no crece; revisando otros planes de estudio de carreras afines al Diseño Gráfico, se identifica el plan de la Universidad José Matías Delgado, quienes desde los primeros ciclos en el área de fundamentación de la carrera disponen a la investigación aplicada al Diseño Gráfico y Métodos de Diseño Gráfico en su oferta académica mientras que en la UES, la aplicación a la opción Diseño Gráfico se conoce hasta el quinto año.

El presente grupo de investigación propone el Método Proyectual de una manera contextualizada a la Escuela por su practicidad y gran acierto en la sistematización del trabajo, pero también aunado a esto se necesita que el estudiantado redacte y exponga en prosa sus propuestas gráficas, que sean capaces de responder al reto académico y cumplan con los lineamientos y estándares de la UES.

Todo irá encaminado a sumar esfuerzos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, a potenciar el valor de los trabajos. Se trata de una preparación que permita desempeñarse de manera satisfactoria en el proceso de grado y, sobre todo, para aplicar a un empleo digno y apegado a las competencias expuestas anteriormente.

1.4 Análisis en la creación, manejo y cumplimiento de políticas institucionales de investigación científica.

A partir de los conversatorios con docentes de Dibujo Publicitario (Licda. María José Callejas), Técnicas de Investigación en Diseño Gráfico (Licda. Xenia Pérez y Lic. Francisco Coto) y Fotografía (Lic. Carlos Quijada), se sabe que en años anteriores participaron estudiantes en investigaciones para el CIC-UES en calidad de estudiantes investigadores.

Existe mucha voluntad y disposición por parte de las nuevas autoridades que coordinan el funcionamiento de la Escuela de Artes. Los antecedentes de la Escuela, desde que entró en vigencia el nuevo plan donde se incluye la opción Diseño Gráfico, indican que se han conquistado distintitos retos, como el equipamiento, la adecuación del salón para las necesidades de la opción y algunos aditamentos complementarios.

En la pasada gestión se logró establecer un mecanismo por el cual las personas en calidad de egresadas tuvieran un modelo de lineamientos para desarrollar su proceso de grado.

Sin embargo, para volver al problema, solo se visualiza y atiende como necesidad la práctica investigativa al momento de iniciar el proceso de grado, y se obliga al estudiantado a aplicar un método autodidacta para poder someterse a dicho proceso. ¿Cómo podría la articulación e implementación de una política de investigación con seguimiento desde los primeros años del tronco común, mejorar la situación existente?

El presente diagnóstico constituye el primer esfuerzo por dilucidar el panorama de la práctica investigativa en la Escuela de Artes, y para ello fue necesario hacer una observación y análisis no participantes, con el propósito de identificar algunas posibles limitantes que hacen adversa la creación de las políticas internas, dejando de lado la apreciación personal de cada integrante de este grupo de investigación y empleando un enfoque con resultados a partir de las herramientas de recolección de datos cualitativos.

En general, se sabe que existen deficiencias y carencias en la dinámica de la Escuela de Artes, pero es muy diferente el hecho de impulsar acciones concretas para iniciar

un proceso de transformación. La actual gestión parece poner un parteaguas a la situación anteriormente expuesta, pero ¿será posible que la nueva administración pueda unir a toda su planta docente en favor del cambio?

El trabajo en equipo y las estrategias organizativas y operativas de una institución debe verse reflejadas en cada uno de sus integrantes, pues se supone que luchan por un mismo objetivo. Todos los esfuerzos van dirigidos, según competencias curriculares y aptitudinales, dentro de una atmósfera de respeto hasta llegar a la cohesión.

El Lic. Carlos Quijada, actual Docente investigador activo del CIC-UES y docente de la Escuela de Artes, comenta que todos los docentes del área deben estar en sintonía de lo solicitado como pertinencia de los contenidos, para aunar los esfuerzos en los ejercicios (Ver anexo 2, p.7). Los datos deben reflejar muestras actualizadas, comparadas con resultados, con base a una cronología y una acumulación de investigaciones de cátedra, es decir, es necesario conocer todas las áreas en las que se descompone la carencia a diagnosticar, con herramientas cuantitativas y cualitativas. Debe existir cohesión entre las diferentes comisiones para que se redoblen los esfuerzos y las soluciones sean integrales. La cantidad de trabajo docente, preparación de clases y evaluar o calificar trabajos de cátedra, restan tiempo y energía para la práctica investigativa docente, así como la planificación extra al programa de asignatura.

Debido a la situación y demanda que cubre cada docente, sería ideal que una persona de alguna comisión fuera observadora del cumplimiento de las políticas internas, y quien reciba y le dé seguimiento a iniciativas propuestas o sugeridas por quienes integran la comunidad de la Escuela de Artes, con el fin de gestionar recursos de cualquier tipo para la aplicación de las políticas, tanto a nivel general como de servicio.

Al buscar asesoramiento para la creación de políticas e indagar sobre su impacto en otros centros de educación superior del país y del exterior, en las entrevistas con docentes de otras universidades se admite que tampoco poseen políticas en cuanto a investigación. El diseñador Sarbelio Henríquez, docente y líder del Colectivo Helio, comenta que debido a la premura del tiempo todo el proceso en la universidad es más pragmático, sin ahondar en una investigación científica formal. Pero admite que no es lo correcto (Ver anexo 2, p.9).

Las personas involucradas en la creación, manejo y operativización de políticas, deben capacitarse para darles seguimiento. Estas personas necesitan de la colaboración de docentes en todo momento para asegurar esfuerzos y soluciones más viables a cualquier anomalía o aminorar el peso del acomodamiento de las políticas en la comunidad de la Escuela de Artes.

Todos los cambios o nuevas disposiciones deberían verse contempladas en el proyecto curricular. Martínez (2002) comenta que los proyectos curriculares son instrumentos de cambio para el funcionamiento del orden establecido, siendo estos de gran importancia técnica que definen las acciones y programas de asignatura y unidades didácticas (p. 58). Hablando de unidades didácticas, por la falta de tiempo y cierta saturación de trabajo por la demanda de estudiantes y horarios cerrados, el estudiantado conoce poco del desarrollo de la planificación de una clase, de cómo sus docentes sistematizan sus experiencias. Como conceptualiza Fernández (2002), el diario de clase de cada docente sirve para archivar o sistematizar las memorias de trabajo, y debería ser visto como una guía de reflexión de la práctica (p. 30). Es una buena opción para obtener datos valorativos por parte de la experiencia y del mismo estudiantado en cuanto a la práctica docente y su relación con la percepción de la motivación en cuanto a la práctica investigativa.

1.5 Análisis conceptual de la práctica investigativa

La observación dentro de los talleres realizados en la búsqueda de datos para el presente diagnóstico preocupa. El nivel de discurso y léxico que el estudiantado expone es como si hubiera un total olvido de las primeras asignaturas del tronco común, dejando de lado los usos, los accidentes en la sintaxis, es difícil imaginar el rendimiento ante una entrevista de trabajo o al exponer un proyecto ante una comisión. No obstante, hay interés en cambiar la realidad de esta juventud que quiere una educación superior y formal.

Estas valoraciones son parciales, pero constituyen un factor de responsabilidad compartida entre la institución educativa y la autoformación de los estudiantes. Existe una acumulación muy significativa en relación a propuestas gráficas plásticas y digitales, destacando entre las personas encuestadas el dibujo publicitario y la ilustración digital; asimismo, dentro de otras áreas como la plástica, hay presencia de la Escuela de Artes en diferentes ámbitos de la vida cultural de El Salvador: exposiciones, certámenes, talleres, docencia.

La naturaleza de la institución y sus aproximaciones fuertes a la plástica, parecen determinar cierto estilo y posicionamiento, en comparación con otros centros de educación superior que no cuentan con la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas, y que más bien responden a una realidad de mercado específico sin ahondar en planteamientos estéticos, históricos y filosóficos, y que se limita al Diseño Gráfico tecnocrático.

La acumulación significativa trata sobre la situación existente de documentos, en especial investigaciones cualitativas y cuantitativas que no solamente representan a la Escuela de Artes, sino a la Universidad de El Salvador y velan por el cumplimiento de una de sus principales razones de ser: la investigación.

Tal acumulación permite acrecentar el perfil institucional o individual, su aporte es de máxima importancia para con la Universidad, pues marca un referente y abre las puertas a la gestión y al trabajo de conjunto entre la población estudiantil.

Capítulo II

2.1 Análisis de aspectos motivacionales en la investigación, en asignaturas prácticas de la opción Diseño Gráfico.

La investigación es una actividad fundamental en el desarrollo profesional, es un elemento que refuerza el conocimiento. Para que éste pueda desarrollarse de manera eficaz debe ser ejercido con diversas motivaciones, mismas que serán relacionadas por las influencias de docentes, así como del propio estudiantado.

A lo largo de la carrera se han clasificado las asignaturas de carácter práctico y teórico, debido a que las primeras tienen asociaciones con la producción plástica dejan en un mínimo el aspecto teórico, mientras que las segundas dan un énfasis a la lectura y el razonamiento teórico del arte. Dentro de la opción Diseño Gráfico se mantiene el mismo lineamiento.

La palabra investigación no es recurrente dentro de las asignaturas prácticas de la opción, de hecho al mencionarla causa cierto bloqueo o rechazo de parte del estudiantado. ¿Cuál es la principal desmotivación de los estudiantes en torno a la investigación? Según datos cualitativos obtenidos a través de la encuesta realizada a estudiantes, una de las principales razones para no sentir motivación a investigar es la falta de incentivo por parte de docentes, es decir, la falta de tiempo y falta de conocimientos previos sobre la investigación.

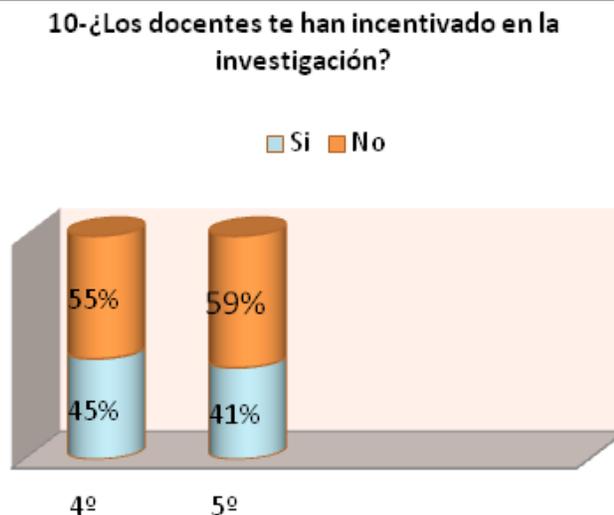


Gráfico 1. Primer encuesta de sondeo realizada a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico.

Autor: Jonathan Márquez, 17-07-12

La investigación es una actividad definida, que se desarrolla con diversas metodologías acopladas a diferentes tipos de estudio. Al inicio de la carrera algunas

de estas metodologías son impartidas para aplicarlas a ensayos sobre temáticas referidas a contenidos del programa de asignaturas. Sin embargo, no existe un desarrollo de estas durante el resto de la carrera, incluso dentro de la opción. Esto quiere decir que no se desarrolla una disciplina hacia la práctica investigativa, generando una discontinuidad, olvido y nulo seguimiento.

Eso mismo hace que el estudiantado se muestre reacio ante la idea de investigar, sin mencionar que la investigación dentro de la opción Diseño Gráfico no está definida, aunque esté estipulada en el plan curricular.

Además, cada docente de las asignaturas básicamente hace énfasis en la producción gráfica. Datos cualitativos de entrevistas con autoridades revelan que sí se investiga en cuanto a línea gráfica para descubrir un estilo personal en el uso de herramientas en los software, pero ¿dónde queda la sistematización, la etapa racional, la estrategia? Haciendo una comparación entre opiniones de estudiantes y docentes, se puede deducir que hay una costumbre de ver la investigación y asignarla a materias de actividad expositiva, donde no hay uso de recursos de las plásticas; es decir, hay una concepción de ver la teoría y la práctica como dos elementos separados y no como uno solo dentro de un proceso aplicado.

Otra de las razones por las que no se investiga, según sus afirmaciones, se debe a la falta de tiempo para desarrollar la investigación dentro del contenido y no existe una asesoría de calidad debido a la naturaleza de la contratación de docentes. Al indagar con estudiantes de Cuarto y Quinto año si sus docentes les habían motivado y guiado hacia el ejercicio de una práctica investigativa, las opiniones son ambiguas y encontradas. Para un porcentaje la respuesta fue afirmativa, pero para más del 50% eso no se logró.

Al comparar datos cualitativos obtenidos a través de estudiantes que han destacado académicamente, se puede confirmar este pensamiento. Trinidad Quintanilla Estudiante de Quinto año, afirma: “Si he sentido esa motivación a pesar de algunas diferencias con unos profesores”, mientras que Néstor Rodríguez, Estudiante de Cuarto año, dice: “No del todo, por parte de los docentes no, por esa razón me auto motivo a investigar por mis propios medios”. Existe una opinión dividida y las afirmaciones del estudiantado claramente reflejan el contenido de la anterior gráfica. Pese a que los datos cuantitativos concentran la mayoría de respuestas negativas, la diferencia es poca con respecto a las respuestas afirmativas.

Si bien es cierto que hay docentes que de una u otra manera incentivan la actividad investigativa, también existen quienes no lo hacen; sin embargo, está claro que la motivación no debe surgir solo de la parte docente sino también de el propio estudiantado, que aún no ubica su vida universitaria como proyecto de vida o como paso previo a las responsabilidades adultas.

El estudiantado está consciente de que para formarse como profesionales de calidad no se debe depender solamente del nivel de enseñanza de docentes o de la Universidad, sino también del desempeño y disciplina que cada quien demuestre individualmente.

Actualmente, hay estudiantes que buscan otros medios para complementar su aprendizaje, tienden a seguir una línea autodidáctica para enriquecer sus conocimientos. Para cumplir ese objetivo la investigación debería ser la principal actividad, pero ésta no se aplica.

Según datos cualitativos obtenidos mediante encuesta, una de las motivaciones que tiene el estudiantado para investigar, es enriquecer el conocimiento sobre el diseño gráfico y sobre el medio profesional. Es decir, que tienen como objetivo principal su desenvolvimiento en el campo laboral. También existen estudiantes que tienen una postura distinta, al expresar como motivación el hecho de aportar a las promociones de estudiantes de la carrera que les preceden.

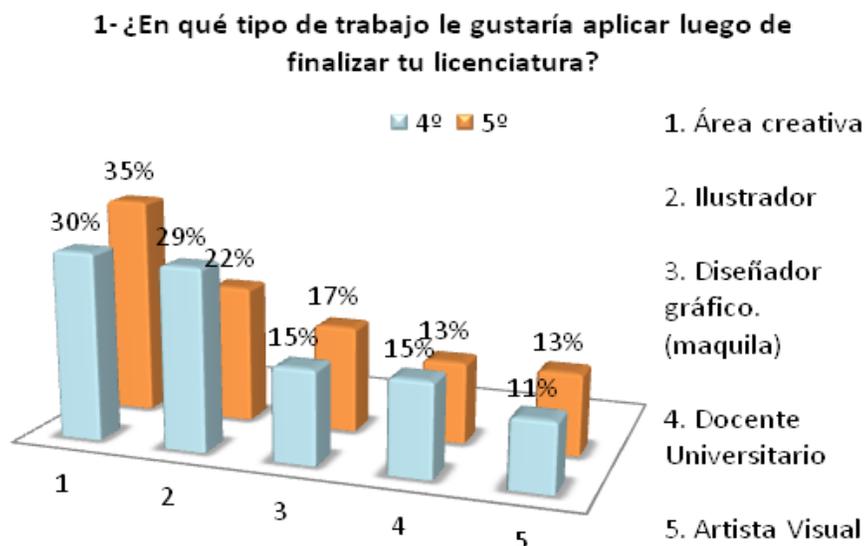


Gráfico 2.
Segunda encuesta de sondeo realizada a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico.

Autor: Jonathan Márquez, 17-07-12

2.2 Visión del Diseño Gráfico como futura fuente de empleo

El Diseño Gráfico es una profesión enfocada a la comunicación visual, utilizando diferentes soportes o medios para dar a conocer un mensaje específico a determinado público. Es una profesión que con el paso del tiempo está tomando mayor protagonismo en el medio y en El Salvador no es la excepción.

Desde hace algunos años se ha fundado dicha carrera en diversas universidades, siendo la Universidad de El Salvador una de ellas. Cada universidad tendrá su propio objetivo y visión profesional, y de ello dependerá de cómo esté formado su plan curricular. En la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador se toma el conocimiento plástico o artístico como el principal fundamento en las diferentes opciones.

Los conocimientos adquiridos durante la formación académica serán las principales herramientas a utilizar para su futura inserción en el campo laboral, determinando así su perfil profesional.

Si bien es cierto que la demanda del Diseño Gráfico no es tan grande como la de la Medicina o Derecho, lo es en comparación con otras especialidades como la Pintura, Escultura y Cerámica, siendo la alta competitividad la principal adversidad que enfrentarán los futuros diseñadores. El estudiantado de la opción está consiente de lo anterior; sin embargo, no deja a la deriva sus objetivos en cuanto a la inserción laboral para tener acceso a una beneficiosa fuente de ingresos.

2- ¿Piensas que tu portafolio y curriculum debería reflejar o mencionar experiencia en investigación para aplicar a los trabajos anteriormente mencionados?

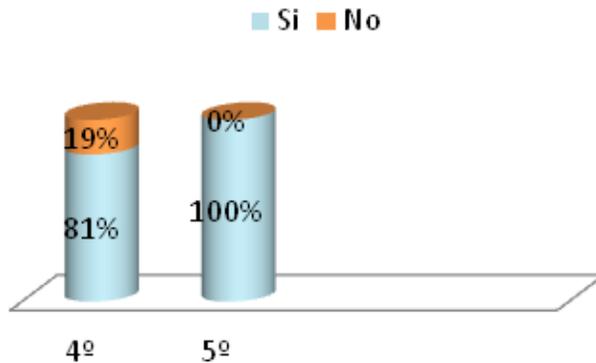


Gráfico 3. Segunda encuesta de sondeo realizada a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico. Autor: Elisa Corado, 28-06-12

Según datos cuantitativos obtenidos en la segunda encuesta, el estudiantado de Cuarto y Quinto de la carrera aspira a diversas áreas del Diseño Gráfico, tal como lo muestra el gráfico anterior.

Las diferencia de ambos años es poca, tanto Cuarto como Quinto en su mayoría aspira al área creativa, siendo el 30% de la población en el primero y 35% en el segundo. Una de las razones por la que amparan principalmente

esta área es por la libertad creativa y por los fuertes ingresos que están ligados a la misma. La creatividad es uno de los principales elementos desarrollados dentro de la carrera, lo que permite que el estudiantado se sienta fácilmente atraído.

La Ilustración queda en un segundo lugar con el 29% en el caso de Cuarto y un 22% en el caso de Quinto año. La Ilustración es la segunda área más aclamada dentro de la población que opta por Diseño Gráfico, debido a su notable ligadura con el dibujo y el desarrollo creativo que permite la Ilustración. El dibujo manual se ha desarrollado arduamente desde el inicio de la carrera y se mantiene durante la opción. El dibujo es el elemento principal del diseño, siendo la ilustración el vehículo principal para destacar esa particular forma artística.

Docente Universitario es otra área que queda con el mismo porcentaje de la opción Diseñador Gráfico: Cuarto año con el 15%, mientras que Quinto año queda en cuarto lugar con un 13%, pese a que Docente Universitario sería una buena fuente estable de ingresos. Pero tiene un porcentaje bajo debido a la falta de empatía que tiene el estudiantado con la docencia, teniendo en cuenta la pérdida de la práctica y de la libertad creativa que implica.

La opción Artista Visual queda con una mínima proporción en el caso de Cuarto año, y en el caso de Quinto comparte el cuarto lugar con Docente Universitario, y esto aun cuando constituye un camino interesante pero a la vez definido, ya que su fuente de ingresos dependerá de la calidad artística de su producción grafica.

Para poder aspirar a esas diversas áreas es necesario saber proyectarse como profesional y entre los principales elementos a tomar en cuenta es el curriculum y el portafolio, siendo este último el de mayor peso, ya que refleja la calidad técnica y creativa de la persona, lo que será fundamental al momento de tomar una decisión de emplearle o no. De ahí que la investigación es un elemento importante, en tanto que constituye un complemento básico que puede reforzar sus conocimientos y habilidades dentro del diseño gráfico.

Según datos obtenidos en la pregunta dos de la segunda encuesta se tiene la siguiente afirmación:

En el caso de Quinto año, el 100% de la población afirmó que el curriculum y portafolio debe reflejar o mencionar la experiencia en investigación para poder aplicar a los trabajos anteriormente mencionados. En cambio, mientras que Cuarto año en un 81% afirmó lo mismo, un 19% lo negó.

Esta diferencia está ligada al cambio de mentalidad que tiene el estudiantado dentro de la opción, tanto de Cuarto y Quinto año. Mientras que en el Cuarto año inician su formación dentro de la opción y aún no están familiarizados con los elementos claves para su inserción laboral, en Quinto están por completo con la seguridad de la importancia que tiene la investigación dentro de las asignaturas y, por lo tanto, reflejados en los curriculum. Una de las razones por las cuales sucede ese pequeño cambio, es porque el estudiantado de último año tiene presente su futura salida hacia el exterior y tiene mayor conciencia sobre la importancia de un portafolio, que es la carta de presentación de su profesión.

2.3 Análisis de posibles fortalezas y debilidades de la población estudiantil de la opción Diseño Gráfico



Gráfico 4. Segunda encuesta de sondeo realizada a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico.

Autor: Elisa Corado, 28-06-12

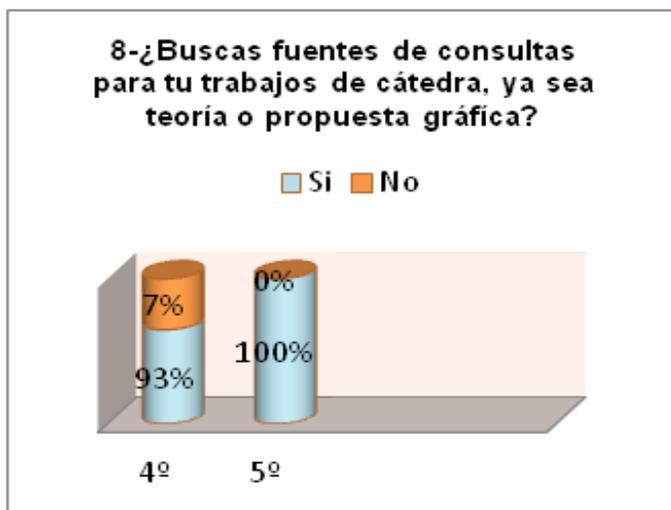


Gráfico 5. Segunda encuesta de sondeo realizada a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico.

Autor: Elisa Corado, 28-06-12

La Escuela de Artes desde hace pocos años ha formado profesionales del diseño gráfico, entre ellos ilustradores, profesionales que desarrollaron sus habilidades a través de una formación inicial plástica, un factor que ha intervenido en la concepción de la creatividad. Es, según muchas opiniones, una formación integral, al balancear habilidades técnicas con conocimiento artístico. Sin embargo, en torno a esto también existen diferentes tipos de opiniones o percepciones.

Por un lado, están quienes afirman que la Escuela de Artes crea artistas y no diseñadores gráficos, una percepción que obedece a una deficiencia técnica en cuanto al diseño relacionado con la mercadotecnia y la publicidad, mientras que otras personas, por el contrario, afirman que la Escuela de Artes crea diseñadores integrales que apoyan sus diseños en sus conocimientos plástico y artístico.

Para el caso, estudiantes de la opción Diseño Gráfico afirman que el desarrollo plástico ha sido muy relevante en su formación profesional y lo consideran el

¿En dónde están tus fortalezas como estudiante de artes de la opción de Diseño Gráfico?

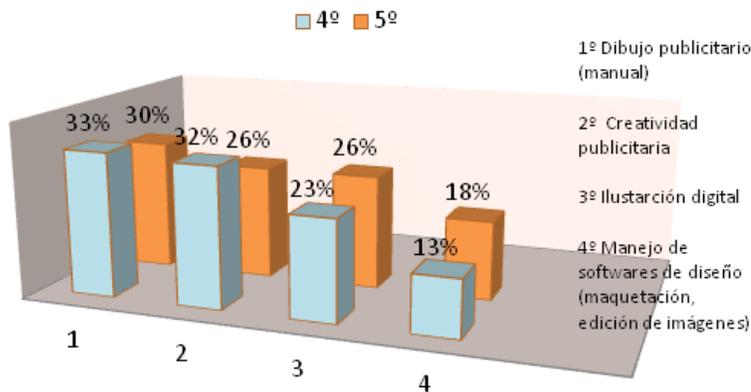


Gráfico 6.
Segunda encuesta de sondeo realizada a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico.

Autor: Jonathan Márquez

17-07-12

fundamento en su proceso creativo, el principal sello que los diferencia con diseñadores de otras

universidades, mismas que desde su punto de vista tienen deficiencias en el área del dibujo y el uso del color.

Sin embargo todas estas fortalezas que poseen estudiantes de la opción, no son atribuidas en su totalidad a la pedagogía o método de enseñanza de la institución. Néstor Rodríguez, estudiante de cuarto año afirma: *“Se ha notado un buen intento por darnos lo mejor, pero a veces los docentes fallan bastante, entonces más que aprender por el programa de la escuela uno se vuelve autodidacta”*. Asimismo, estudiantes tanto de cuarto como de quinto año tienen una opinión similar, y afirman tener conciencia de que el conocimiento adquirido por parte de docentes no es suficiente, que debe fortalecerse, y que para ello se requiere de una disciplina y de políticas de investigación interna.

Según datos de una segunda encuesta, enfocada en la disciplina académica y el perfil profesional, se han obtenido datos interesantes acerca de su disciplina de búsqueda de

¿Cuál o cuáles serían tus principales debilidades dentro de la opción Diseño Gráfico?

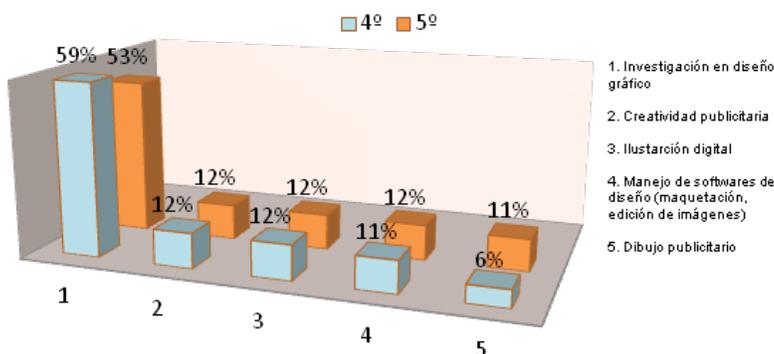


Gráfico 7.
Segunda encuesta de sondeo realizada a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico.

Autor: Elisa Corado, 28-06-12

información relacionada con los contenidos estudiados en las diversas cátedras.

En las preguntas número siete y ocho hechas a estudiantes de ambos años de la opción, se interroga sobre si visitaban o buscaban fuentes de consultas para sus trabajos de las cátedras.

En el caso de cuarto año, el 77% afirmó visitar fuentes de consulta, mientras que un 33% lo negó. Por el contrario, el estudiantado de quinto en un 81% afirmó visitar fuentes de consultas mientras que un 19% lo negó.

En el caso de la pregunta ocho enfocada en disciplina de búsqueda de información, el cuarto año en un 93% afirmó buscar fuentes de consultas, mientras un 7% lo negó. Por el contrario, la totalidad de quinto año afirmó que buscaba fuentes de consultas para sus trabajos de cátedra.

La diferencia entre los resultados de cuarto y quinto año es relativamente poca, sin embargo está claro que el grupo de quinto año tiene una mayor disciplina de consulta, lo que podría deberse a mayor experiencia dentro de la opción, denotando ello la importancia del enriquecimiento teórico y gráfico por cuenta propia y su inconformidad ante la información proporcionada solamente por el docente.

El estudiantado de la opción está consciente de sus fortalezas y debilidades ante la competencia, según se refleja en el Gráfico 6.

Los resultados obtenidos muestran una similitud de las fortalezas y debilidades tanto de cuarto como de quinto año, siendo el Dibujo Publicitario manual la mayor fortaleza del grupo. Una de las razones de esto último es su formación plástica obtenida en el tronco común. El mismo estudiantado afirma que ha sido de gran ayuda. Sin embargo, está claro que no todo el conjunto posee el mismo nivel.

La creatividad publicitaria es la segunda mayor fortaleza del grupo. En el caso de cuarto año con un 32% y en el caso de quinto con un 26%. Una de las posibles razones por las cuales esta constituye uno de los principales fuertes, es porque el factor creativo es desarrollado desde el inicio de la carrera, un aspecto que predomina en dibujo y pintura.

La Ilustración Digital quedaría en un tercer plano con un 23% en cuarto año y un 26% en quinto año. Una de las razones por las que se empieza a ver una minoría de la ilustración digital en comparación con la manual, La fortaleza con menor porcentaje es el manejo de software de diseño con un 13% en Cuarto y Quinto un 18%, los de

Quinto tienen un incremento por su experiencia dentro de la opción Diseño Gráfico

Dentro de las debilidades tanto de Cuarto como de Quinto, mantienen similitud en porcentajes, la principal debilidad por una diferencia notable sería la Investigación en el Diseño Gráfico, ya que esta no se desarrolla dentro de la opción. Mientras que en pequeños porcentajes quedaría la Creatividad Publicitaria, la Ilustración Digital con un 12% en ambos años. Así mismo el manejo de software de diseño tiene en 11%, en Cuarto y 12% en Quinto y en un mínimo porcentaje el dibujo publicitario con un 6% y un 11%.

En el caso de los software el Lic. Ángel Coto afirma que manualmente estarán muy bien, pero al pasar al trabajo en la computadora, hay grandes problemas en aspectos básicos como color, perspectiva y forma dentro de las propuestas gráficas, tanto a nivel libre, como en ejercicios dirigidos para la capacitación de herramientas de paquetes exclusivos para el Diseño Gráfico.(Ver anexo 2, p. 2)

Dicho problema está relacionado a la falta de familiarización con el software de Diseño. Una de las principales quejas o desventajas que afirman los estudiantes, es sobre la nula utilización de dichos programas al inicio de la carrera lo cual determina considerablemente en su desempeño. Sin embargo el manejo de software, no dependerá a plenitud al tiempo dedicado en la enseñanza impartida del docente, si no que la propia búsqueda de conocimiento y práctica será relevante para la calidad técnica de su trabajo.

2.4 Análisis en el límite de tiempo en la investigación en la opción Diseño Gráfico

El factor tiempo es una limitante que restringe la planeación y una delimitante necesaria que pocas personas suelen respetar dentro de un marco de acción. Tanto alumnos como docentes se ven envueltos en una dinámica contra el tiempo, afectando así la calidad en los resultados expuestos en los programas de asignatura y el mismo plan curricular.

Si existieran políticas definidas en la práctica investigativas, al menos se sabría qué proyectos pueden ser llevados a cabo y cuáles no, seguramente se detectarían problemas y por consiguiente habrían soluciones.

El cómo maximizar el tiempo sin afectar la calidad, debe ser una tarea de carácter administrativo en primera instancia y luego individual por parte de los docentes.

En este plano definimos algunas razones por las cuales los docentes de la opción Diseño Gráfico y sin temor a equivocarse en toda la carrera y en la Universidad misma, la carga que poseen como docentes es bastante grande debido a la demanda existente; por la misma naturaleza de la UES.

Docentes de la opción están contratados por hora clase, no poseen una obligación de brindar asesoría o atención después de su tiempo efectivo; a pesar de los esfuerzos que estos docentes realizan por mantener comunicación con sus estudiantes, es difícil ofrecer una atención personalizada.

Algunos de los docentes entrevistados confirmaron que efectivamente, el trabajo de docente consume la mayoría del tiempo, la oportunidad de formular proyectos incluyentes colectivos se vuelve muy mínima y no por falta de entusiasmo.

Sin embargo, la creación de políticas y su operativización podría ofrecer una mejor organización del tiempo, economía de los esfuerzos como institución y unificar una verdadera sinergia para la solución de los problemas que aquejan la práctica investigativa en la opción Diseño Gráfico y por qué no, en otras opciones y el tronco común de la Licenciatura en Artes Plásticas.

2.5 Reflexión de la contradicción entre el Diseño Gráfico artístico y tecnocrático

El Diseño gráfico es un medio que permite la comunicación visual, transmite mensajes, ideas y pensamientos. Muchos de ellos ligados a aspecto de la vida cotidiana, como las señalizaciones en un centro comercial, las etiquetas de un producto o la portada de un libro o una revista.

El diseño gráfico se manifiesta en función de un objetivo específico, un objetivo que estará dirigido a las necesidades del cliente. Para suplir esas necesidades es necesario seguir un proceso que desarrolle de manera pertinente dicha imagen o producto. Dando un énfasis a la calidad de su producción y a su funcionalidad, logrando así traer la satisfacción del cliente.

Este procedimiento se vuelve monótono, y se repite sucesivamente mientras el diseñador sigue diseñando enfocándose en la calidad técnica del producto al cual estará sometida en función del mercado o la industria. Denominándose como un diseño tecnocrático.

Las universidades privadas tienen una orientación al Diseño tecnocrático ya que siguen esta línea de proyectos, donde se desencadenan una serie de procesos que solo se enfocan en el resultado. Según el Lic. Sarberlio Henríquez docente de diseño gráfico en la USAM, no existe una metodología de enseñanza del diseño gráfico, simplemente todo se vuelve un proceso práctico.

De esta forma surgen los diseñadores que suplen las necesidades del medio de manera práctica, donde la autonomía creativa y conceptual no es estimada.

Sin embargo hay diseñadores que llevan su producción más allá de una simple funcionalidad y calidad técnica adaptada a las necesidades del mercado. Sus diseños responden a su necesidad creativa y estará ligada al propio mensaje que se desea transmitir. Lográndose utilizar el diseño gráfico como un medio de comunicación que se catalogaría como artístico.

La originalidad de ideas y singular de estilo serán los principales referentes para que un diseño sea artístico. Bruno Munari hace un énfasis al estilo personal afirmando que será independiente de la experiencia, Munari, B. (2008).

A raíz de esto existe un debate si el diseño gráfico es arte o no, y torno a esto existen varias afirmaciones a favor y en contra de ello. Está claro que cualquier individuo tiene las facultades para utilizar un software y crear un diseño con una técnica bien elaborada, sin embargo la originalidad, la creatividad y la calidad teórica del mensaje de un diseño dependerá de cada diseñador. Y esto determinará en que estará catalogado su producto u obra.

Los estudiantes de la opción diseño gráfico de la Escuela de Artes, han tenido una formación fundamentada inicialmente por las plásticas, académico. A partir del término “Arte” surge la concepción en el exterior de que la Escuela de Artes forma artistas y no diseñadores gráficos. Pero hay que aclarar que el hecho de estudiar en una escuela de artes no transforma a un estudiante en artista.

Para llegar a seguir el camino o el ideal de artista, existe un vasto camino por recorrer. Un camino que la mayoría de estudiantes de la opción distan de seguir. Pero que algunos mantienen el reto de proyectarse hacia eso.

Los estudiantes de la opción claramente tienen una visión muy diferente a la de estudiantes de diseño de otras universidades, mientras que estos últimos se enfocan mucho en el marketing y el medio, los estudiantes de la opción enfoca su visión en la creatividad. Incluso en algunos casos les es difícil desvincularse de los medios plásticos aunque su área sea el diseño Grafico. Néstor Rodríguez estudiante de cuarto año afirma “Podes hacer una ilustración vectorizando, pero realmente a veces es mas enriquecedor crear una propuesta de carácter escultórico”.

Como se ha dado a conocer con anterioridad la mayoría de estudiantes de la opción aspiran al área creativa, ya que es donde se explota de la mejor manera el ingenio y creatividad del diseñador. Sin embargo la realidad actual es clara, para poder introducirse en el medio o en el mercado es necesaria la aplicación de diseño tecnocrático, realidad que quita ese ideal e ilusión de diseñador artístico, que muchos estudiantes aspiran tener.

Existe un contraste entre el diseño gráfico tecnocrático y artístico, pero pese a ello, ambos coexisten, existe las necesidades del mercado también existen las necesidades creativas del diseñador. Pero será este último el que decida cual camino decidirá tomar.

Sabiendo de las aspiraciones laborales de los estudiantes de la opción Diseño Gráfico, y conociendo el funcionamiento de las imprentas o centros de impresión

y sus procedimientos a manera de maquila, con un tiempo limitado en la atención al cliente, empresas que necesitan de la publicidad y que viven de hacer imagen y fortalecimiento de marcas.

El bagaje de una formación académica en las artes plásticas es una realidad que encamina las necesidades de los estudiantes de la opción Diseño Gráfico a una realidad más cercana a perfiles de estudiantes de otras universidades que poseen una oferta académica en Diseño Gráfico y otras áreas a fines, como Diseño Artesanal, de interiores y exteriores e incluso industrial, packaging; carreras desde sus inicios imparten contenidos referidos al Diseño Gráfico u otras aplicaciones.

Capítulo III

3.1 Propuesta metodológica: Método Proyectual Munari.



Esquema de Bruno Munari

Autor: Marcos Urquilla

28-06-12

Dentro del diseño gráfico no existe una metodología definida que se enfoque en la investigación, a diferencia de otros tipos de carreras, sin embargo a lo largo de los años han surgido personas que se han preocupado por dar un aporte a esta área. Uno de ellos es Bruno Munari. Un artista que se desarrolló tanto en la arquitectura, la literatura y el diseño, dando aportes significativos en esta última área. Una de ellas es la creación del método proyectual.

El método proyectual está enfocado en la solución de problemas con el mínimo esfuerzo, el concepto básico está en la frase “Saber proyectar”, Munari (1981) afirma *“Todo resulta fácil cuando se sabe lo que hay que hacer para llegar a la solución de algún problema”* (p.10) Según la teoría de Munari no existe obstáculo difícil de resolver si se sabe de qué forma solucionarlo.

Esta metodología por sus vinculaciones de carácter teórico, práctico y funcional, se acopla perfectamente a las necesidades del diseño gráfico, el cual tiene como principal objetivo la satisfacción de las necesidades del cliente, es decir solucionar las diversas problemáticas que surgen al momento de crear un diseño. Todo dispuesto a través de un orden lógico y que se desarrolla con la experiencia.

Dentro de dicha metodología se establece un problema inicial, y a partir de ahí se desglosa una serie de problemas y pasos para llegar a una eficaz solución. Soluciones reales y concretas capaz de poderse cumplirse de manera efectiva, evitando caer en soluciones idealistas que se alejan de la practicidad y funcionalidad.

Munari(1981) menciona *“En el campo del diseño tampoco es correcto proyectar sin método, pensar de forma artística buscando en seguida una idea sin hacer*

previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el campo de lo que hay que proyectar” (p.18)

Esto refuerza lo mencionado con anterioridad, y también recalca e introduce la misma idea que menciona Munari sobre la distinción entre el proyectista romántico y el proyectista profesional, Munari, B. (1981). *¿Cómo nacen los objetos?*, Barcelona: Gustavo Gili, SA. Mientras el primero se basa en diseños y soluciones ideales, geniales, costosas y no funcionales, el segundo se basa en lo reales, seguras y precisas.

Al inicio solo se conocen dos cosas: la primera y última etapa que es el problema y la solución de ese problema, traducido al contexto del diseñador, el problema (P) será la necesidad del cliente y la solución(S) será el diseño o producto que satisfaga la necesidad del cliente. Al tener estas ideas claramente definidas se desarrolla la segunda etapa, la cual consiste en la definición del problema. En esta etapa se definen los límites en los que se moverá la persona diseñadora; en este caso, será claramente la creación de una identidad o imagen corporativa.

Cuando se tiene claro la definición del problema (DP) se pasa a la tercera etapa, que es la búsqueda de los elementos que conforman el problema. En este caso, serían: la ausencia de logo, slogan, mascota, papelería, etc., los cuales la persona diseñadora tratará de suplir o realizar.

Posteriormente se pasa a la cuarta etapa, que es la recopilación de datos (RD). Es aquí donde el diseñador, que en este caso es llamado “proyectista” por el hecho de seguir este método, busca diversas fuentes de información en torno a los elementos del problema. En esta etapa se contemplan las exigencias del cliente, en especial sus preferencias, objetivos de su empresa, presupuesto que tiene disponible, así como también se hace un estudio del público meta.

El análisis de datos (AD) sería la siguiente etapa luego de la recopilación de datos. En esta quinta etapa se interpretan los datos obtenidos en la etapa anterior, los cuales serán un aporte para lo que continúa.

Posterior al análisis se pasa a la creatividad (C), que sería la sexta etapa, y es ahí donde con base a lo anterior surgen ideas y se empieza a diseñar o a crear. En este caso, se pasa a las propuestas de logos, maquetas, papelería, objetos promocionales, etc.

Al tener los diseños se piensan también en los materiales y técnicas para su elaboración (MT). Es aquí donde entraríamos a la séptima etapa, la relativa a los materiales y técnicas.

Una vez teniendo los diseños y los materiales se entra en la etapa de experimentación (SP), la octava etapa del método, que es donde se empieza a evaluar y a probar las diferentes versiones de tamaños, variaciones de colores o el uso de soportes para detectar si son funcionales o no.

Cuando se ha realizado la experimentación, entonces es pertinente realizar los modelos (M). En esta etapa, la novena del método, se crean los productos con el diseño predefinido y donde la persona diseñadora materializa su idea para luego darla a conocer al cliente de una manera palpable.

En la etapa de verificación (V), la décima del proceso, es cuando se confrontan los productos y diseños con el cliente, dándose la respectiva aprobación o desaprobación, creándose también la documentación y el montaje de los mismos productos.

Los dibujos constructivos (DC) formarían la siguiente etapa, la onceava del método, y en esta se da a conocer al cliente todo lo ligado a su diseño y producto. Esta etapa sería la del Manual de Identidad Gráfica e Infográfica.

Finalmente se entraría en la última etapa que es la Solución (S), donde se entregarían todos los elementos que constituyen la imagen o identidad corporativa de dicha empresa, respondiéndose así a las necesidades que se habían planteado al inicio del proceso.

De esta forma se desarrolla la metodología proyectual, acoplándose de manera pertinente a las necesidades que surgen dentro del Diseño Gráfico, lográndose suplir de manera práctica, precisa y funcional.

3.2 Aplicación del Método Proyectual de Bruno Munari contextualizado a la Escuela de Artes

Propuesta operativa de la investigación aplicada al Diseño Gráfico

Se desarrollará un taller, dirigido a alumnos de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico respectivamente. El grupo de investigación quiere implementar este taller como una alternativa, motivacional para inducir a la práctica investigativa en las asignaturas de la opción.

Los objetivos de esta muestra metodológica fueron los siguientes:

Objetivo General

- Facilitar un taller sobre una propuesta de metodología de investigación aplicada al Diseño Gráfico dirigido a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes.

Objetivos específicos

- Motivar a los estudiantes a la práctica investigativa en Diseño Gráfico concibiendo las ideas de una manera proyectual.
- Proporcionar una metodología sistemática pertinente a la realidad, contexto y necesidades académicas-laborales de las y los estudiantes de la Opción Diseño Gráfico.

Se dice que la metodología para el Diseño Gráfico no es una receta con resultados exactos, por lo cual fue necesario identificar de entre tantas opciones distintas, una aplicable y apegada a la realidad de una Escuela de Artes- UES.

Exponer y brindar herramientas y conocimientos necesarios para apropiarse del método proyectual de Bruno Munari y que en futuros proyectos se vean solventados o aminorados los vacíos de la investigación de cátedra, así mismo se pretende conocer que tan funcional y práctico es para los estudiantes y que tanto este método se adapta a las necesidades de los proyectos en las asignaturas prácticas y si resuelve en alguna medida algunos vacíos conceptuales de la investigación.

Durante los 3 días de taller intensivos se le proporcionó un dossier (ver anexo 3,

p.1) en el cual detallaba toda la información necesaria para las charlas participativas.

En la primera clase impartida se presentó un total del 100% de la asistencia (*ver anexo2*) en el transcurso de la clase generó mucha expectativa e interés, cabe señalar que esta clase fue en su totalidad teórica ya que lo que se pretendía era que los espectadores se empaparan de conocimientos antecedentes sobre el método proyectual Munari. Al finalizar el taller realizó una actividad (*ver anexo 3, p.3*) que posteriormente serviría para otras, los ejercicios fueron simulaciones de empresas que externaban una necesidad en particular.

Una de las exigencias más grandes de los participantes es la práctica laboral, por lo cual, después de planteada la necesidad y tener conocimiento del brief, los participantes tendrían que exponer ante sus clientes las posibles soluciones a la necesidad.

El objetivo de la primera jornada fue alcanzado, pues se pretendía revalidar el proceder de los participantes ante un nuevo proyecto. La idea gráfica, antes que el discurso fue una constante detectada en todo el grupo, el mismo material de apoyo pasó a un segundo lugar, casi prediciendo lo que a continuación se suscitó después de dibujar sus ideas, hubo un intervalo en el que se detuvieron y no produjeron nada y al pedir asesoría las frases frecuentes fueron: “Ya no se me ocurre nada...”, “ya terminé los dibujos... puedo pasar ya”, “y ahora tengo explicarla escrita... (La propuesta)”.

Se instó a no resistirse al método, ya que de esa manera se forman los problemas y bloqueos que ellos mismos exponían. Se procedió a la lectura de los pasos e identificación de las fases del problema dentro del esquema de Munari. El temor y la comodidad a un hábito o una mística de trabajo de más de tres a cuatro años en la carrera, parecieran ser el principal obstáculo para la entrada del método proyectual de Bruno Munari.

La reflexión de la jornada fue encaminada a que debe haber un cambio en el comportamiento y disposición, puesto que el mundo y campo ocupacional del Diseño Gráfico, requiere de profesionales propositivos, con una visión de proyectos novedosos, funcionales y de un gusto estético y técnico eficiente, que es con lo que cuenta la Escuela de Artes.

La segunda sesión empezó con una dinámica (*ver anexo 3, p.4*) con el objetivo de conocer la importancia de la comunicación, el trabajo en equipo, las posibles

soluciones a un problema o una necesidad real. La analogía entre un simple juego, es una cara de la vida misma donde el Diseño Gráfico es su principal razón de ser: la comunicación visual, se hace presente. Si no escogemos o estudiamos la situación desfragmentado sus partes, fortalezas y debilidades, se podría enviar mensajes erróneos, sin impacto, sin credibilidad y sobre todo no funcionales para quienes necesitan hacer llegar los mensajes, los posibles empleadores.

Se profundizó en la teoría de Munari y su aplicación, se hizo hincapié en no ver la teoría y la práctica como dos cosas separadas, que lastimosamente en años anteriores de la carrera se les ha hecho ver.

Luego se explicó el modelo Munari, la sistematización de pasos que se requiere para la resolución de un proyecto de diseño gráfico, para esto se realizó un ejercicio de planificación en la creación de un display para una empresa con posicionamiento y para cierto tipo de público y estándares de calidad, que es un ejemplo real en el campo ocupacional. (Ver anexo3, p.5)

Para la última sesión del taller se reforzó el conocimiento aprendido y se realizó un último ejercicio utilizando todas las herramientas aprendidas en la clase para la apropiada ejecución de un proyecto (ver anexo 3, p.6). Siguiendo al pie de la letra el esquema de Munari, aunado a esto un breve racional acerca de la problemática a abordar. Una empresa emergente que no posee una identidad gráfica.

En conclusión la experiencia con el grupo focal en cuanto al nuevo método de investigación tuvo resultados satisfactorios ya que su aceptación y comprensión fue favorable por ser un método sencillo, práctico y funcional que aborda la problemática de los proyectos de manera directa para una ejecución lógica y eficiente, además permite a los proyectistas plantear propuestas más solidas y creativas con sustento teórico.

Limitantes en la implementación del taller de propuesta metodológica.

Las últimas evaluaciones del ciclo I obligaron a posponer en dos ocasiones el taller. La falta de interés de los alumnos y poca disposición hasta con el llenado de las herramientas de recolección de datos

La propuesta contempla diferentes áreas dentro de las posibles fallas dentro de la investigación en Diseño gráfico.

- Desconocimiento del brief empresarial o institucional:

No se puede iniciar ningún proceso o proyecto sin conocer el contexto y políticas de la empresa o institución para la que se labora. Toda iniciativa, antes que gráfica, debe ser encaminada en el conocimiento y apropiación de las especificaciones del brief.

- Iniciar propuestas gráficas sin conocer el brief:

Esto puede acarrear grandes consecuencias y hasta nuestra permanencia laboral, puesto que podemos presentar propuestas que no van acorde a la identidad institucional. Por otra parte, hay un gasto y consumo de tiempo y energía innecesarios. La propuesta gráfica y sus componentes teóricos, no son un trabajo de autorrealización, sino un servicio que representará la identidad institucional de algún sitio.

- Desorganización individual y grupal.

El aprender a trabajar en equipo, no es una proeza que todos pueden realizar en un primer intento. Lo que sí está claro es que si las aspiraciones de las y los estudiantes de la opción Diseño Gráfico son trabajar en áreas creativas publicitarias o como ilustradores, no permanecerán solitarios y aislados de las relaciones interpersonales.

- Deficiencia en la redacción de un documento:

Aparte de una deficiencia conceptual, los estudiantes tienen serios problemas al momento de redactar sus ideas y darles un orden lógico y consecuente, articulado, sin errores ortográficos ni de sintaxis. Como nunca se ha exigido por parte de todos los docentes como una política de servicio que idealmente todos deberían cumplir.

- Falta de una guía teórica que ofrezca un modelo de investigación y análisis:

Un compromiso institucional de la actual gestión de la Escuela de Artes advierte que el presente diagnóstico, servirá para la creación de herramientas que operativicen la propuesta metodológica sugerida por el equipo de investigación después de toda una apropiación y construcción teórica construida en base a resultados obtenidos a través de distintas herramientas de recolección entre cualitativas y cuantitativas.

- Aspectos concepcionales erróneos sobre lo que es la práctica investigativa en el Diseño Gráfico.

Pensando en la practicidad y en la urgencia de los productos o proyectos en las asignaturas, como algunas de las excusas que avalan los desaciertos dentro de la escasa o nula acumulación de la práctica investigativa y visibilidad de los resultados hacia la misma comunidad universitaria y sus exteriores.

- Predisposición al rechazo de la práctica investigativa:

Hay personas que frente al hecho de observar reglas para hacer un proyecto, se sienten bloqueadas en su creatividad. ¿En qué queda entonces la personalidad?, se preguntan. ¿Nos estamos volviendo todos locos? ¿Todos robots? ¿Todos nivelados, todos iguales? Y empiezan desde cero a reconstruir la experiencia necesaria para proyectar bien.

Les costará bastante llegar a entender que algunas cosas se hacen primero y otras después, así malgastarán mucho tiempo en corregir los errores que no habrían cometido de haber seguido un método proyectual ya experimentado.

- Falta de interés y empatía con la investigación:

El factor motivacional es decisivo para emprender un proyecto investigativo. La falta de empatía e interés con la investigación, el científico René Descartes dijo “Para investigar la verdad es preciso dudar, en cuanto sea posible, de todas las cosas.”, hay una cultura de conformismo y posiblemente una falta o nula ambición de descubrimiento y de querer aportar a la comunidad educativa de la Universidad de El Salvador a nivel investigativo.

- Resistencia a teorizar y sistematizar una propuesta gráfica:

Las capacidades de los estudiantes van encaminadas a las áreas manuales y conceptuales, la publicidad y la ilustración, dos rubros que están postulándose como las posibilidades de empleo de estudiantes egresados y graduados.

Hay desconocimiento sobre El prestigio, según el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) a nivel de Mesoamérica y del Caribe, hasta enero del 2012 la Universidad de El Salvador ocupa el ranking 50, a nivel mundial el 2,717, por debajo de la Universidad José Simeón Cañas en el puesto 48 y a nivel mundial en el 2,637 respectivamente.

La investigación con sus alcances e impacto generan un estatus dentro de la Educación, y siendo un área prioritaria de la UES, y a nueve años del inicio del cambio curricular de la licenciatura en Artes Plásticas, por primera vez se ahonda en el estudio de la práctica investigativa de cátedra, por la voluntad de las nuevas gestiones dentro de la Escuela de Artes.

- Desconocimiento de herramientas metodológicas en el Diseño Gráfico:

Al no contar con docentes que estén empoderados y apropiados de un método aplicado a la exigencias descritas en el plan curricular y el programa de las asignaturas de la opción Diseño Gráfico y sobre todo de una política que a nivel de equipo académico implemente en el personal docente, para contar con un formato estándar del abordaje de los proyectos de investigación en las asignaturas, tanto las que requieren de presencia práctica o de taller, como las de meramente análisis teórico y referencial.

- Inconsciencia de la práctica profesional y el currículo:

Sabiendo del enorme potencial adquirido en las artes plásticas se quiere profundizar en la teorización y sistematización de las propuestas gráficas. Se quiere fortalecer las competencias desde un enfoque de una formación integral.

Estudiantes de la opción Diseño Gráfico deberían proyectarse dentro de los posibles empleos y en base a ello adquirir y fortalecer una disciplina.

Para ello se eligió el método proyectual, con modificaciones que se acerquen a la realidad de nuestro país con sus posibles aplicaciones a la Escuela de Artes y sigan los objetivos y la misión de la Universidad de El Salvador.

Debido a su vigencia conceptual y analítica, permite una practicidad sin dejar de lado la sistematización y esquematización de un proyecto. Propone que los estudiantes sean capaces de presentar a nivel de discurso su análisis tanto en prosa como a nivel esquemático.

Iniciando el proceso desde el conocimiento de que existe una problemática y para la cual debe haber una solución, en esa dinámica se generan diferentes componentes que envuelven y se disgregan del problema. (Ver anexo1, p.3)

Las delimitaciones del taller:

- Inscripción para alumnos y alumnas de cuarto y quinto año.
- El taller no podía interferir con la carga académica de final de ciclo.
- Se realizaría dentro de las instalaciones de la Escuela de Artes.
- La inscripción no tenía reservas en cuanto a nivel de notas, edad o sexo.
- La inscripción fue gratuita y libre.
- Facilitar las condiciones apropiadas en cuanto a material didáctico y audiovisual fuera posible.
- Un trato de respeto y confianza entre facilitadores y talleristas.

La convocatoria fue abierta por dos semanas de anticipación, se inscribieron en total diecinueve personas de las cuáles culminaron y asistieron catorce, 9 de ellas eran de cuarto año, lo que denota un gran interés sobre la investigación y 5 de quinto año de la opción de diseño grafico, con este grupo focalizado se pretendía elegir a los estudiantes sobresalientes, hubo ciertas limitantes como la falta de disponibilidad de tiempo y de interés del alumnado, seguramente por el recién fin de ciclo por lo cual se hizo una apertura para la participación abierta con una duración de 3 días consecutivos, dos horas por sesión.

3.2.1 Aspectos complementarios al método.

Debe rescatarse y hacer una retroalimentación de conocimientos adquiridos durante los primeros años de la licenciatura, como la redacción, el análisis de la lectura, sintaxis, estilo y reglas para referencia bibliográficas. Todo lo anterior es fundamental para operativizar y sistematizar en el Método Proyectual de Munari.

El taller se llevó a cabo dentro de las instalaciones de la Escuela de Artes, un lugar conocido para los estudiantes. Se abordó una metodología participativa a manera de conversatorio, sin barreras verticalistas entre facilitador y talleristas.

El material didáctico para este grupo constó de una manual que contenía un marco conceptual introductorio al método y una serie de aspectos a tomar en cuenta en lo que a redacción se refiere.

El manual se abordó con un lenguaje amigable para los participantes, de manera dialogada para captar mejor la atención y reducir un posible rechazo a la temática y acercar más a los estudiantes a las buenas prácticas en su quehacer académico.

Algunas recomendaciones incorporadas en el material facilitado a los estudiantes:

- Siempre hay que investigar e indagar para quien estamos trabajando, conocer sobre la historia de la empresa o institución, en pocas palabras conocer el brief.
- Estar al tanto de los medios de comunicación y la realidad nacional.
- Al iniciar la planeación de un proyecto, las siguientes preguntas son determinantes:
 - ¿Cuál será mi público meta?
 - ¿Qué necesita o qué quiero comunicar a ese público?
 - ¿Por qué quiero comunicarme?
 - ¿Cómo se lo voy a comunicar?
 - ¿Cuándo es el momento para iniciar a comunicar y cuándo debo hacer una

pausa?

- ¿Dónde voy a comunicarme o a través de que medio?
- Siempre ten un diccionario a tu alcance, o buenos diccionarios on-line dentro de tus marcadores.
- Nunca hables o prometas resolver problemas de los cuales no te sientes capacitado o capacitada para cumplir o se te escapen de las manos. Hay que ser realistas en todo momento.
- Los párrafos de tus ideas no deben sobrepasar las cinco líneas.
- Siempre asesórate y comparte con alguien que crea en la confidencialidad, si es un proyecto propio, o si es tu docente, que te de una opinión sobre la forma y el contenido de tu documento.
- Siempre busca fuentes o referencias bibliográficas que sean pertinentes con tu trabajo, y cítalas dentro de tu trabajo de investigación, esto te dará más seriedad y fundamentará todas tus ideas.
- Lee libros, si no te es posible encontrar referencias en bibliotecas, hay libros on-line, que poseen su fecha de impresión o publicación e identificación oficial.
- Siempre redactar en tercera persona, evitar:
“Nosotros pensamos que práctica investigativa servirá para que los de quinto saquemos mejores notas y tengamos mejores oportunidades de trabajo...” “Nuestra investigación...” “hicimos...”
- Se debe utilizar verbos en infinitivo o conjugados en tercera personas refiriéndose a él, ella, la, ellos, ellas, eso, aquello, esto... por ejemplo:
“La práctica investigativa en los estudiantes de quinto año de la opción Diseño Gráfico potenciará una mejora en sus calificaciones y la oportunidad de un empleo acorde a las fortalezas identificadas en el último diagnóstico”

Los aspectos débiles del taller, se destaca a la impuntualidad en la asistencia, puesto que muchos llegaban extremadamente tarde, la atención brindada es muy escueta por respeto y seguimiento de la jornada a desarrollar.

El primer día de la jornada al momento de entrar en la parte descriptiva para el empleo del método, hubo mucha resistencia, no se entendía ni se quería implementar la parte de planeación, en 9 personas se observó que pasaron a la fase de propuesta gráfica inmediatamente, diez minutos después pararon la producción porque ya no sabían que más proponer.

La importancia de la participación e interés de los participantes recalca en la participación voluntaria, teniendo en cuenta los estigmas que rodean la práctica investigativa, se generó una buena convivencia en el trabajo, pero aún faltaba mucho por cambiar, en cuanto a mentalidad y buenas prácticas para con los errores o falencias que se arrastran desde años de educación básica.

3.3 FACILIDADES Y LIMITACIONES DEL MÉTODO PROYECTUAL

Las facilidades del método proyectual Munari tuvo una gran aceptación por ser un método de fácil comprensión por la mayoría del grupo focal al que fue impartido el taller. Además se adapta a las necesidades investigativas porque operativiza y resuelve de una manera más sencilla y práctica. Logrando a través de su esquema, descomponer el problema en pequeñas fases que permiten llegar a una solución coherente y acertada, lo que organiza el tiempo de planeación, ejecución y sistematización, generando propuestas sin perder la creatividad y los valores estéticos, pero manteniendo su funcionalidad y requerimientos de los clientes.

Según opiniones de los participantes del taller, este método sería considerado adecuado y propicio implementarse en las materias prácticas para solventar el vacío conceptual ya que viene a unificar la ejecución práctica de un proyecto junto con su base teórica.

Es una dinámica de trabajo que se espera cree una disciplina y una cultura de sistematización dentro de la carga académica. Una nueva estrategia que infiere dentro del diario vivir de los estudiantes de la opción Diseño Gráfico, deberían manejar un léxico con categorías aproximadas a la práctica investigativa del área. Lo innovador subraya en la nula experiencia de abordaje de otros métodos aplicados específicamente al Diseño Gráfico, de implementar este tipo de métodos se crearía un precedente del cuál a partir del presente diagnóstico debería ser tomado en cuenta para una prueba piloto, con la población total de la opción Diseño Gráfico por docentes previamente capacitados.

Fomentar y unificar la práctica investigativa es una tarea de todos los que conforman la Escuela de Artes. El Diseño Gráfico requiere de lineamientos muy específicos en su base teórica y práctica.

En cuanto a las limitaciones por las cuales no se podría implementar el método: por el desconocimiento del mismo en su base teórica, histórica y funcional podría destacarse lo siguiente: Desinterés de estudiantes, falta de una política que lo impulse y dirija como operativizarlo, deficiencia conceptual y hábito de estudiantes de la opción, inexistencia de aplicaciones del Método Proyectual de Bruno Munari y su inexistente bibliografía en las bibliotecas no solo de la Escuela de Artes, sino de la UES y otros centros de educación superior.

Conclusiones

La práctica investigativa en la Escuela de Artes, a pesar de ser un valor objetivo de la Universidad de El Salvador, posee una ausencia heredada.

El presente diagnóstico operativo reúne los principales factores que determinan las fortalezas y carencias de la investigación en las asignaturas prácticas de la opción Diseño Gráfico.

FORTALEZAS EN LA CREACION, EJERCICIO Y CONTRALORÍA DE POLÍTICAS DE INVESTIGACIÓN EN ASIGNATURAS PRÁCTICAS DE LA OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO

1. Los lineamientos ya establecidos por el CIC-UES dentro de sus políticas de investigación, deben servir de referencia para la creación y funcionamiento de las propias políticas internas. Así mismo es importante retomar las experiencias de las y los docentes que están en calidad de docentes investigadores activos dentro del CIC.

2. Una propuesta muy importante a abordar es que en base a la experiencia de estos docentes, pudiera quedar sentado que es necesarios que incluyan a estudiantes investigadores dentro de los proyectos como aporte valiosos a la formación extracurricular y fortalecimiento de los currículos personales.

OPORTUNIDADES EN LA CREACION, EJERCICIO Y CONTRALORÍA DE POLÍTICAS DE INVESTIGACIÓN EN ASIGNATURAS PRÁCTICAS DE LA OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO

3. Es una buena oportunidad el aprovechar el cambio o renovación del plan de estudios para incluir políticas de servicio, Inclusión de las políticas

realizado dentro del nuevo plan de estudios.

DEBILIDADES EN LA CREACION, EJERCICIO Y CONTRALORÍA DE POLÍTICAS DE INVESTIGACIÓN EN ASIGNATURAS PRÁCTICAS DE LA OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO

4. La falta de sinergia, dentro de un ambiente laboral y cultura de intercambio horizontal entre docentes y alumnas y alumnos; como descripción participante y parafraseando a alumnos entrevistados, muchos docentes no hacen empatía, son poco accesibles, no motivan a sus alumnos o muchas veces no siguen su desarrollo profesional capacitándose en más componentes a fines al área de Diseño Gráfico.

5. El trabajo en equipo, las estrategias organizativas y operativas de una institución deberían verse reflejadas en cada uno de sus miembros, pues luchan por un mismo objetivo. Todos los esfuerzos van dirigidos según las competencias curriculares como aptitudinales dentro de una atmósfera de respeto, hasta llegar a la cohesión.

6. No se han realizado acciones, muchas veces se sabe que existen deficiencias y carencias en la dinámica de la Escuela de Artes; muy diferente a tomar acciones concretas para iniciar un proceso de transformación. La actual gestión parece poner un parte aguas a la situación anteriormente expuesta, ¿pero, será posible que la nueva administración pueda unir a toda su planta docente a favor del cambio?

7. La Carga académica a solventar durante el ciclo no permite a docentes involucrarse en procesos de investigación, ni individual, ni colectivamente, por lo cual prevalece una actitud pasiva en sus prácticas investigativas en la mayoría de las y los docentes de la Escuela de Artes.

8. La Falta de visión, comprensión e identificación con la problemática: A pesar de que los instrumentos de evaluación arrojan dato, como que la mayoría de entre cuarto y quinto año expongan que su mayor debilidad es la investigación en Diseño Gráfico, pero no hay conciencia del problema como tal, ni una preocupación inmediata por resolver.

AMENZAS EN LA CREACION, EJERCICIO Y CONTRALORÍA DE POLÍTICAS DE INVESTIGACIÓN EN ASIGNATURAS PRÁCTICAS DE LA OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO

9. La falta de voluntad política por parte de los docentes, el involucrarse con la problemática es vital para el desarrollo integral de las y los estudiantes. En la convocatoria a entrevistas algunos docentes no confirmaron, sabiendo previamente de la situación y en un periodo de inter ciclo que no difería en las actividades académicas de la Escuela de Artes.

FORTALEZAS ASPIRACIONES DE EMPLEO Y CAPACIDADES ACADÉMICAS DE ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE LA OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO.

10. Tres años previos de artes plásticas en el tronco común, exponen una formación académica de las artes que será puesta en función del Diseño Gráfico más adelante.

11. Se reconoce la proyección social de estudiantes de la opción dentro de diferentes espacios culturales, sus prácticas profesionales reales dentro de empresas, y la vocación hacia la docencia, no solamente en el área del Diseño Gráfico, también en asignaturas del tronco común.

Parte de la actual planta docente tiene experiencia participativa dentro de la Licenciatura de Artes Plásticas, en calidad de graduados de dicha carrera.

12. Las habilidades manuales de calidad técnica Seguimiento del dibujo como principal capacidad de los estudiantes en un 100% de la muestra poblacional de estudiantes de cuarto y quinto año durante el ciclo I, 2012.

OPORTUNIDADES PARA LAS ASPIRACIONES DE EMPLEO Y
CAPACIDADES ACADÉMICAS DE ESTUDIANTES DE CUARTO Y
QUINTO AÑO DE LA OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO.

13. La inclusión de empresas que desean servicio de pasantillas es una gran oportunidad para explotar la fortaleza gráfica de las y los estudiantes y al mismo tiempo hay un acercamiento directo a la práctica profesional.

14. La práctica también podría abordarse desde las horas sociales, pero la investigación como tal, debería ser de voluntad y no como un requerimiento solamente académico y burocrático.

15. La experiencia previa de tres años de tronco común en las artes plásticas y la existencia de un diagnóstico previo sobre la situación de la investigación en las asignaturas prácticas de la opción Diseño Gráfico, donde los aspectos técnicos como el planteamiento gráfico, estilo, línea y color en el área manual definen a las y los estudiantes en una línea de proyección en sus aspiraciones de empleo de estudiantes de cuarto y quinto año

16. El cambio de gestión dentro de la dirección de la Escuela ha permitido que los estudiantes de proceso de grado aporten a la institución una serie de diagnósticos que proporcionarán datos reales tanto cuantitativos y cualitativos de la situación de la opción de Diseño Gráfico.

DEBILIDADES PARA LAS ASPIRACIONES DE EMPLEO Y
CAPACIDADES ACADÉMICAS DE ESTUDIANTES DE CUARTO Y
QUINTO AÑO DE LA OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO.

17. Falta de dominio de softwares de Diseño Gráfico, si bien es cierto que en el

área plástica y resolución gráfica manual hay mucha calidad, hay problemas en cuanto al manejo e investigación en las herramientas de los diferentes paquetes de Diseño Gráfico, si una empresa o institución quisiera requerir de algún diseño de páginas web moderna, compleja o alguna preparación de video, las y los estudiantes de la opción estarían desprovistos de estos conocimientos, a menos que lo hagan de manera autodidacta.

18. La enseñanza de cómo valorizar el trabajo como diseñador, es común escuchar una consulta por parte de estudiantes de la opción Diseño Gráfico, preguntarle a otras u otros, como valorar cualquier tipo de trabajo gráfico o audiovisual.

19. Falta de experiencia con el trato de clientes, es una debilidad latente, a pesar de que la carrera conlleva asignaturas a fines al área mercantil, la publicidad y la producción y consumo, pero al desconocer o carecer de experiencia frente a clientes que desean que sus empresas o instituciones trasciendan por medio de la comunicación visual.

20. La falta de Teorización en propuestas gráficas, puede ser una gran debilidad sobre todo en un mundo donde se someten a concurso propuestas de proyectos; el no saber redactar ni ordenar un párrafo, ni dominar categorías es una debilidad a la que hay que atender a corto plazo dentro de los diferentes años, no solamente para la opción Diseño Gráfico.

AMENAZAS PARA LAS ASPIRACIONES DE EMPLEO Y CAPACIDADES ACADÉMICAS DE ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE LA OPCION DISEÑO GRÁFICO.

21. La competencia de otras Universidades que poseen una carrera de cinco años completos dedicados al Diseño Gráfico, dominando contenidos y programas, prácticas o acercamientos reales con la empresa privada, además la manera o idea que existe sobre la Escuela de Artes, desde un punto de vista externo, es que en esa institución se generan artistas, no diseñadores.

Recomendaciones

1. Tomar medidas para soluciones a corto, mediano y largo plazo en la creación y ejercicio de políticas de investigación internas, se propone una línea de políticas integrales para el funcionamiento, mejoramiento y fortalecimiento institucional y académico de la población estudiantil de la opción Diseño Gráfico de la Escuela de Artes.
2. Si bien es cierto que la práctica investigativa en la opción Diseño Gráfico afronta muchas dificultades, sería oportuno realizar otros diagnósticos referidos a las mismas problemáticas pero en las otras opciones pertenecientes a la Licenciatura en Artes Plásticas.
3. Tomar como referentes los docentes investigadores activos del CIC-UES para la consulta de procedimientos y posibles estrategias en la creación de políticas.
4. Valorar jornadas de capacitación de la planta docente en el área motivacional y buenas prácticas, para que puedan aplicarlas y hacerlas efectivas para con los estudiantes, así mismo, se insta a conocer sobre otras metodologías nuevas o alternativas a las que actualmente se imparten, especialmente el método proyectual; este podría ser operativizado a manera de prueba piloto, para ello es necesario sistematizar toda la experiencia desde las asignatura de aplicación del método.
5. Solicitar o gestionar la adquisición de material bibliográfico actualizado, y acorde a las exigencias de la calidad de educación de la opción Diseño Gráfico, asegurando al mismo tiempo el acceso a los estudiantes de obtener citas textuales de dichos materiales.
6. Incluir a alumnos dentro de las investigaciones de docentes, para impulsar la asistencia como preparación para el método científico y fortalecimiento del curriculum; teniendo en cuenta las aptitudes, disponibilidad y rendimiento en las asignaturas del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas.
7. Valorar el método proyectual de Bruno Munari, en los programas de asignatura y capacitar a los docentes sobre el mismo, para poder operativizarlo en el desarrollo de la opción Diseño Gráfico en base a problemas, ejercicio y necesidades reales de la demanda del Diseño Gráfico. Preparando así a los estudiantes para el proceso de grado, empoderándolos en una cultura metodológica y sistematizada, donde la

práctica investigativa sea vista como un hábito y no como una imposición burocrática del conocimiento que es el factor más dominante a la hora de iniciar un proceso por partes de los estudiantes.

8. Iniciar una cultura de elaboración de diagnósticos para monitorear el funcionamiento cualitativo y motivacional de los estudiantes, al igual que sistematizar la calidad cuantitativamente de los mismos en cuanto a calificaciones, pero sin dejar de lado el área valorativa en la evaluación.

9. Continuar con el impulso y gestión del programa de pasantillas dentro de empresas e instituciones durante el paso del tronco común a la opción de Diseño Gráfico debe ampliarse a más y a diferentes tipos de empresas, para asegurar la práctica y experiencia laboral, y fortalecer así los valores de la responsabilidad, respeto, disciplina y ética profesional.

Door, **Álvaro** La Paz, Bolivia [En línea] recuperado de: 11 de abril de 2011. Administración educativa de calidad <http://administradoreducativodoor.blogspot.com> acceso: 24 de junio 2012

Fernández, Olortegui, Rodríguez y Moreno (2002). *Práctica n° 16, Cómo hacer unidades didácticas innovadoras*. (2ª. Ed.). Sevilla: Diada.

Fingermann, Hilda La Plata, Argentina [En línea] recuperado de: 24 de octubre de 2011. La guía, Modelo tecnocrático educativo <http://educacion.laguia2000.com> acceso: 2 de agosto de 2012.

González Mothelet, (s.f.) Metodología del Diseño. Universidad de Londres. [En línea] recuperado de: http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/metodologia_diseno.pdf [2012, 5 de abril] acceso: 22 de mayo de 2012.

Martínez, Jaume. (2002) *Proyectos curriculares y práctica docente* (6ª. Ed.). Sevilla: Diada.

Méndez Álvarez. (2001). *Metodología Diseño y desarrollo del proceso de investigación*. (3ª. Ed.) . Colombia: Editorial Nomos S.A.

Munari, Bruno. (1983) *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. (10ª. Ed.). Barcelona:Gustavo Gili, SA.

- (1983) *Diseño y comunicación visual, contribución a una metodología didáctica*. (9ª. Ed.). Barcelona:Gustavo Gili, SA.

Universidad de El Salvador. LEY ORGÁNICA DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR. 25 de Mayo de 1999, Publicación en Diario Oficial. Tomo No. 343, número 96. [En línea] <http://www.humanidades.ues.edu.sv/escueladeartes/contenido/> acceso: 23 de abril de 2012.

- *Plan de estudios de estudios Licenciatura en Artes Plásticas opción Diseño Gráfico*. (2003, 13 de noviembre). San Salvador: Universidad de El Salvador. [En línea] Recuperado de: <http://www.humanidades.ues.edu.sv/escueladeartes/> acceso: 14 de abril de 2012.

