

# Estudio comparativo de los procesos de enseñanza del Diseño Gráfico en la educación superior de El Salvador y Taiwán

設計 shèjì

言又

DISEÑO



言十



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



**ESTUDIO COMPARATIVO  
DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA  
EDUCACIÓN SUPERIOR DE EL SALVADOR Y TAIWÁN**

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS CON OPCIÓN EN  
DISEÑO GRÁFICO

Presentado por:

**Br. Lidia Natali Guevara Toruño**

Docente Director:

**Licenciado Iván Hernández Serrano**

Ciudad Universitaria, San Salvador, Abril del 2005

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

*Rectora*

Dra. MARÍA ISABEL RODRÍGUEZ

*Vice-Rector Académico*

Ing. JOAQUÍN ORLANDO MACHUCA GÓMEZ

*Vice-Rectora Administrativa*

Dra. CARMEN ELIZABETH RODRÍGUEZ RIVAS

*Secretaria General*

Licda. ALICIA MARGARITA RIVAS DE RECINOS

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

*Decana*

Licda. ANA MARIA GLOWER

*Vice-Decano*

Lic. CARLOS ERNESTO DERAS CORTEZ

*Secretaria*

Licda. ORALIA ESTHER ROMÁN DE RIVAS

*Coordinador de la Escuela de Artes*

Lic. RICARDO ALFREDO SORTO ÁLVAREZ

## **Agradecimientos**

Diosito bello gracias, por las maravillas que me has dado, la gente que me ha acompañado en los diferentes instantes, por las cosas que me has permitido vivir, aunque a veces no lo entienda sé que siempre en definitiva todo me hace mejor ser humano.

Para Héctor mi esposo, hola lindo gracias por esperarme hasta el amanecer, por acompañarme en mi camino, por escucharme y por ser mi apoyo y abrirte a mi...

Papito lindo gracias por tu temple, tu cariño, consejos, tu amor especial, porque siempre has sido un héroe y una inspiración para mí, eres grande y maravilloso, siempre has creído en mí y siempre abres el cielo para mí.... Candy gracias por andar de arriba abajo dando alegría, consejos y sonrisas...

Desde que nací me acogiste en tus brazos y tu cariño siempre ha estado en mi vida gracias por ser ese ser idóneo que me dio la vida, gracias por sobar mi cabello y por darme tu confianza madrecita y por ser un ejemplo de fortaleza.

Ricardo aunque el paseo fue por separado lo logramos juntos como siempre. Te súper amo mi hermano. Talita, tío Nenan y Hernansito gracias por sus palabras y por acompañarme siempre en todo, gracias por la alegría especial que me regalan con su amor....Rafael, Valeria y Lunita los súper amo, ¡animo, que estamos los mayores para ayudarlos siempre...!

Deseo agradecer a todos mis profesores porque sin egoísmo, dieron lo mejor de sus conocimientos y prepararon cada clase con mucha alegría e inspiración; Dios les retribuirá todo eso que me dieron. Finalmente deseo dar gracias a los Señores de Junta Directiva de la Facultad de Ciencias y Humanidades, por permitirme sacar provecho de la tecnología y poder culminar el último escalón de cinco maravillosos años de aprendizaje.

Gracias a ti por leer un poco de mi....



## Índice General

<i>Capítulo I</i> .....	9
<i>Definición del Objeto de Estudio</i> .....	9
1.1 Planteamiento del Problema .....	9
1.2 Preguntas Guías de la Investigación .....	10
<i>Capítulo II Objetivos Generales y Específicos</i> .....	13
1.1. Objetivo General.....	13
2.2 Objetivos Específicos .....	13
<i>Capítulo III</i> .....	15
<i>Justificación del Estudio</i> .....	15
3.1 Relevancia del Estudio.....	15
3.2 Valor Teórico e Implicaciones Prácticas del Estudio .....	17
3.3 Factibilidad del Estudio.....	18
<i>Capítulo IV Formulación de Hipótesis</i> .....	22
<i>Capítulo V Marco Teórico</i> .....	24
5.1 Antecedentes del Objeto de Estudio .....	24
5.2 Perspectiva y Enfoque Teórico .....	26
5.3 Sistema de Conceptos .....	27
<i>Capítulo VI Diseño metodológico</i> .....	30
6.1 Definición de la Muestra o Corpus de Análisis .....	30
6.2 Tipo de Investigación.....	31
6.3 Definición de Técnicas y Procedimientos.....	31
6.4 Construcción de Instrumentos de Medición.....	34
6.5 Análisis de resultados .....	34
6.5.1 Generalidades de Taiwán.....	34
6.5.1.1 Sistema Educativo de Taiwán .....	36
6.5.1.2 Calificación de los Docentes .....	40
6.5.1.3 La Educación Superior en Taiwán .....	41
6.5.1.4 El Sistema de Enseñanza del Diseño Grafico (Arte y Tecnología) en la TNUA.....	42
6.5.1.5 Programa de Estudios de Arte y Tecnología de la TNUA .....	44
6.5.1.6 Principales Recursos de la TNUA Destinados a la Enseñanza del Diseño Gráfico .	45
6.5.2 Generalidades de El Salvador.....	47
6.5.2.1 Sistema Educativo de El Salvador .....	48
6.5.2.2 Calificación de los Docentes .....	50
6.5.2.3 Sistema de Educación Superior en El Salvador.....	51
6.5.2.4 Sistema de Enseñanza del Diseño Gráfico en la UES de El Salvador.....	52
6.5.2.5 Programa de Diseño Gráfico de la UES de El Salvador .....	53
6.5.2.6 Principales Recursos Destinados a la Enseñanza de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes de la UES .....	55
6.5.3 Comparación de la Enseñanza del Diseño Gráfico en Taiwán y El Salvador .....	56

<i>Capítulo VII</i> .....	61
<i>Conclusiones de la Investigación</i> .....	61
<i>Capítulo VIII</i> .....	65
<i>Principales Recomendaciones</i> .....	65
<i>Capítulo IX</i> .....	71
<i>Muestra de Aplicación Práctica del Diseño Gráfico</i> .....	71
<b>9.1 Arte Digital</b> .....	71
9.1.1 El Salvador .....	72
9.1.2 Taiwán .....	73
<b>9.2 Impresos</b> .....	74
9.2.1 El Salvador .....	74
9.2.2 Taiwán .....	76
<b>9.3 Marcas Gráficas</b> .....	78
<b>9.4 Fotografía</b> .....	79
<i>ANEXO 1</i> .....	82
<i>ANEXO 2</i> .....	83
<i>ANEXO 3</i> .....	85
<i>ANEXO 4</i> .....	86
<i>ANEXO 5</i> .....	88
<i>ANEXO 6</i> .....	94
<i>Referencias y Fuentes de Consulta Bibliográfica</i> .....	96

## **Introducción**

Con la creación a finales de la década de los años noventa, de la especialidad de Diseño Gráfico dentro de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas de la Universidad de El Salvador (UES), se dio un paso importante en cuanto a la ampliación de la oferta institucional educativa para la formación superior en dicha especialidad. Sin embargo, desde su creación, una serie de factores externos han venido modificando significativamente nuestras formas de comunicación y acceso a la información, estableciendo consecuentemente nuevos retos y oportunidades para el desarrollo creativo, obligando a que las instituciones educativas responsables de impartir la formación superior en diseño gráfico, mantengan procesos permanentes de revisión de contenidos con el fin de ajustarlos para una adecuada formación profesional.

En ese contexto, la presente investigación aporta por primera vez, elementos de análisis derivados de un estudio comparativo a nivel internacional, los cuales podrían ser tomados en consideración como insumos, en un proceso futuro de revisión curricular que busque mejorar la calidad de la educación superior en diseño gráfico impartida a través de la Escuela de Artes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador.

Para el análisis comparativo se tomó como punto de referencia los contenidos, procesos y recursos de enseñanza utilizados en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Artes de Taipei (TNUA por sus siglas en inglés), institución de educación superior de carácter público de larga trayectoria en este campo, esperando obtener con ello, una nueva visión en la enseñanza del diseño gráfico, además de establecer diferencias sustanciales en la forma de enseñanza de ambos países, a fin de enriquecer la enseñanza de la Escuela de Artes en la Universidad de El Salvador.

La investigación y análisis se desarrollaron físicamente en la Ciudad de Taipei en Taiwán, durante el período comprendido de Septiembre del 2004 a Marzo del 2005.

# Objeto de Estudio

設計 shèjì

言又

CAPITULO I



言計

# **Capítulo I**

## **Definición del Objeto de Estudio**

### **1.1 Planteamiento del Problema**

Puede afirmarse que en El Salvador, la formación a nivel superior en el área de diseño gráfico es de carácter reciente. Sus orígenes se remontan al año de 1977, cuando esta especialidad comenzó a impartirse a través de la Escuela de Artes Aplicadas “Carlos Alberto Imery” de la Universidad Dr. “José Matías Delgado”, primera institución educativa en hacerlo, bajo un régimen de carácter privado.

La década de los años noventa sería el período en el que se experimentaría el mayor crecimiento en la oferta educativa para la formación superior en la carrera de diseño gráfico. En 1999 se creó la carrera de Licenciatura en Comunicación Social, con mención en diseño gráfico dentro del “Instituto Especializado Escuela de Comunicación Mónica Herrera”, institución que se incorporaba a la oferta educativa privada de El Salvador.

En ese mismo año, la Universidad de El Salvador (UES) creó la especialidad de Diseño Gráfico dentro de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas, abriendo con ello la posibilidad para que un mayor número de estudiantes de los diferentes estratos sociales, tuvieran acceso a este tipo de formación, dado que fue la primera institución educativa de carácter público en ofrecerla. Coincidentemente en ese mismo año, la Universidad Don Bosco creó la carrera en Diseño Gráfico a nivel de Técnico y hasta enero del 2002, comenzaría a impartirla a nivel superior en los grados de Licenciatura y Maestría.

Aunque existe internamente una variada oferta institucional para la formación de profesionales en diseño gráfico y, aunque se cuente con elementos que permitirían comparar entre sí los diferentes planes de estudio de las instituciones educativas nacionales, el problema mayor surge cuando se observa una carencia de estudios y referentes de comparación internacional que posibiliten una medición de la calidad y eficiencia en los procesos de enseñanza del diseño gráfico que se imparten actualmente en la Escuela de

Artes de la Universidad de El Salvador, lo cual permitiría determinar el nivel de la formación, respecto a la educación de países desarrollados y más avanzados en este tema.

Es por ello que es muy valioso analizar el proceso formativo implementado, a fin de evaluar la calidad de los diferentes procesos de formación y además, compararle con el proceso de enseñanza de un país desarrollado, para que los resultados permitan aportar elementos de análisis que permitan mejorar el pensum y los diferentes componentes académicos que contribuyan a la formación de profesionales en forma integral. En este sentido, la investigación no pretende elaborar una propuesta de cambio curricular del pensum académico de la Escuela de Artes de la UES, sino mas bien aportar elementos de análisis que sean tomados en consideración como insumos a la dinámica de cambio curricular que se plantea en la Escuela de Artes y en toda la Facultad de Ciencias y Humanidades.

## **1.2 Preguntas Guías de la Investigación**

Tomando en cuenta la naturaleza y el objetivo de la investigación, el análisis se realizó tomando como punto de referencia comparativa, los contenidos y procesos de enseñanza de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Artes de Taipei (TNUA por sus siglas en inglés), institución de educación superior de carácter público que desde su fundación en 1982, nació con el objetivo de constituirse en el mejor centro educativo para la enseñanza del arte, mostrando desde entonces una alta trayectoria en este campo. En dicho centro de estudios, la carrera que aborda el diseño gráfico se domina “Arte y Tecnología”, en una clara alusión al uso de herramientas tecnológicas aplicadas para la creación artística, sin limitarlo al diseño gráfico digital, sino que además, abarcando otras áreas como el video, acústica y la electrónica, entre otros aspectos. No obstante la comparación objeto de estudio se delimitó exclusivamente a la rama del diseño gráfico.

En ese contexto, las preguntas que guiaron la investigación comparativa fueron las siguientes:

- 1.2.1 ¿Cómo se configura la formación profesional de diseño gráfico en Taiwán y específicamente dentro de la TNUA?
- 1.2.2 ¿Existen diferencias significativas entre el actual pensum de la carrera de Diseño gráfico de la Escuela de Artes de la UES y el actual pensum de la carrera de Diseño gráfico de la TNUA de Taiwán?
- 1.2.3 ¿Qué tipo de formación tienen o reciben los docentes de ambas universidades?
- 1.2.4 ¿Cómo se difunden las actividades académicas de ambas universidades, tanto a nivel interno como externo?
- 1.2.5 En términos generales, ¿Cómo es la educación superior en ambos países?
- 1.2.6 ¿Cuál es el período de duración de la carrera de diseño gráfico en ambas universidades y el peso que se le confiere a las actividades prácticas y académicas?
- 1.2.7 ¿Qué aspectos tienen mayor relevancia en la enseñanza del diseño gráfico en la UES de El Salvador y la TNUA de Taiwán?
- 1.2.8 ¿Cuáles son los recursos humanos y materiales con que cuentan ambas universidades, para apoyar el proceso de formación de sus estudiantes?
- 1.2.9 ¿Qué tipo de apoyo existe en el proceso de enseñanza y difusión del diseño gráfico dentro de las universidades analizadas?

Sobre esta base de preguntas se elaboraron guías de entrevistas utilizadas para abordar diferentes temas entre algunos de los graduados, estudiantes y docentes de la carrera de diseño gráfico de la TNUA de Taiwán, las cuales están comprendidas en este documento.

# Objetivos Generales y Específicos

設計 shèjì

言 又

CAPITULO II



言 十



## **Capítulo II**

### **Objetivos Generales y Específicos**

#### **1.1. Objetivo General**

Investigar las diferencias y/o similitudes existentes entre los objetivos, contenidos y procesos de enseñanza de la carrera de educación superior pública de la Licenciatura en Artes Plásticas con especialidad en Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador, respecto al Programa de Arte y Tecnología utilizado en la Universidad Nacional de Artes de Taipei

#### **2.2 Objetivos Específicos**

**2.2.1** Identificar los procesos de enseñanza de diseño gráfico utilizados en ambas instituciones de educación superior, tomando como referencia básica de comparación los contenidos del programa académico utilizado en las respectivas carreras.

**2.2.2** Aportar elementos de análisis, identificar experiencias educativas que permitan mejorar la calidad de la educación en diseño gráfico de la Escuela de Artes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador.

**2.2.3** Comparar los diferentes recursos de apoyo con que ambas instituciones cuentan y que utilizan en el proceso de formación del profesional en diseño gráfico (acceso a software y hardware, edificios para prácticas académicas, laboratorios fotográficos, etc.).

**2.2.4** Identificar algunas formas de apoyo en formación de profesionales del diseño gráfico en Taiwán con el que cuentan ambas universidades.

# Justificación del Estudio

設計 shèjì

言又

CAPITULO III



言計

## **Capítulo III**

### **Justificación del Estudio**

#### **3.1 Relevancia del Estudio**

La evolución de la formación en diseño gráfico en El Salvador, ha estado vinculada al desarrollo económico nacional y –como en toda economía globalizada- no ha escapado de la influencia de las principales tendencias prevalecientes en el entorno internacional, especialmente las experimentadas a finales del siglo XX, lo cual ha propiciado que las instancias responsables de la formación de diseño gráfico en El Salvador, busquen actualizarse continuamente para cumplir con las exigencias que el mercado impone.

En ese contexto de cambios y tendencias, han surgido nuevos medios masivos de comunicación, los cuales han generado una fuerte demanda de herramientas novedosas para llegar a transmitir los mensajes deseados a su población objetivo, requiriéndose para ello de una mayor cantidad de diseñadores especializados que, en menor tiempo y de forma más especializada, den respuesta a la demanda del mercado.

Definitivamente, el diseño curricular para la formación de diseñadores gráficos en El Salvador ha estado influenciado por el avance tecnológico de los últimos años, especialmente por dos razones fundamentales: en primer lugar, la tecnología digital y los programas desarrollados (software) han contribuido a ampliar las oportunidades creativas para los diseñadores gráficos, haciendo posibles la manipulación del color, la forma, el espacio y las imágenes, bajo diversas maneras. Por esta razón, algunas instituciones confieren mayor importancia al uso de tecnologías que apoyen la creación de diseños innovadores y de gran originalidad, utilizando para ello programas como Adobe Photoshop, Macromedia Studio, Corel, Quark Xpress, Adobe Illustrator, Page Maker, entre otros.

En segundo lugar, la tecnología transformó también la era de las comunicaciones masivas. Los medios de comunicación aportaron con su desarrollo tecnológico un mayor control en el proceso gráfico de los diseñadores, permitiendo la posibilidad de ajustar las comunicaciones para dirigirlas en el campo económico a grupos seleccionados de

consumidores e incluso a ciertos individuos. El rápido desarrollo de formas de comunicación digital -como el Internet y el sistema de distribución de información a través del World Wide Web (W.W.W.)- han contribuido a una rápida evolución y difusión del diseño gráfico a nivel mundial, ofreciendo un nuevo y complejo campo de posibilidades para el diseñador, al permitirle añadir imágenes móviles en animación o en video, fotos, gráficos y textos en un ambiente interactivo. Dreamweaver y Front page son algunos de los más reconocidos programas para el diseño y construcción de sitios Web.

Considerando que estos recursos audiovisuales y de comunicación tienen un fin eminentemente publicitario, es factible entender porque algunos de los programas académicos de diseño gráfico en El Salvador, aun mantienen una fuerte carga en aspectos de marketing, publicidad y edición de material impreso (publicaciones). Lastimosamente, no se ha logrado que sea en una proporción equitativa, debido al limitado acceso al equipo tecnológico y programas altamente desarrollados.

Sin embargo, la revolución tecnológica no parece terminar y con ello, las posibilidades de acción para el diseño gráfico tampoco. Las nuevas formas de comunicación que se avecinan –tales como Internet II y el “Super High Way” desarrolladas por científicos del continente asiático (Japón)-, prometen una mayor velocidad en la difusión y transmisión de datos, así como una mayor capacidad de resolución en imágenes, lo cual traerá consigo el desarrollo de nuevos protocolos y software que pondrán a prueba la creatividad de los diseñadores.

Ese entorno de permanentes y acelerados cambios en las tecnologías digitales y de comunicación, obliga a que las instituciones educativas especializadas en la formación del diseño gráfico, mantengan un programa permanente de revisión y actualización de sus programas académicos, a fin de garantizar profesionales competitivos en el mercado de trabajo.

Hasta la fecha, no existe un estudio comparativo de carácter internacional que posibilite ver si la educación en el área del diseño gráfico en El Salvador está actualizada o en que nivel se encuentra, respecto a la educación de países altamente desarrollados; es por esta razón que es imperativo analizar el proceso formativo implementado, a fin de evaluar la calidad

de los diferentes procesos de formación y además compararlo con el proceso de enseñanza de un país desarrollado, para que los resultados obtenidos permitan formular elementos de análisis que permitan en un futuro cercano, mejorar el pensum y los diferentes componentes académicos que contribuyen a la formación integral de profesionales.

### **3.2 Valor Teórico e Implicaciones Prácticas del Estudio**

De acuerdo con el Informe de Competitividad Global 2004 emitido por el Instituto Internacional para la Administración del Desarrollo (IMD, por sus siglas en inglés), Taiwán se situó en el sexto lugar del mundo en términos de educación, gracias a una persistente y decidida inversión en este campo. Considerando que ese país ha mantenido a nivel de la región asiática un liderazgo permanente y reconocido en la formación de la especialidad del diseño, es importante establecer una comparación entre los planes de estudio de este país y El Salvador, a fin de valorar la experiencia que beneficie el desarrollo del sistema educativo de El Salvador en general, y en particular de la carrera de diseño gráfico de la Universidad de El Salvador, por ser una institución orientada a todos los sectores de la población.

El alcance de la investigación permitirá diferenciar -desde una perspectiva enfocada a la calidad-, el contexto educativo y el grado de desarrollo de la carrera de diseño gráfico en la Universidad Nacional de Artes de Taipei y la Universidad de El Salvador (UES), aportando elementos de análisis que podrían ser tomados en consideración para contribuir en la mejora de la calidad de la educación en la formación futura de profesionales de la especialidad de diseño gráfico de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UES. Además, posibilitará el conocimiento de información inédita para el profesional, estudiante o aficionado del área del diseño gráfico, pues brindará un panorama diferente y avanzado de enseñanza del diseño gráfico, además de aportar algunos de los conocimientos que se demandan al diseñador en el campo internacional.

### **3.3 Factibilidad del Estudio**

La investigación se desarrolló físicamente en la Universidad Nacional de Artes de Taipei. El estudio fue factible de realizar pero para estudios similares a desarrollar en el futuro, se deberán tomar en consideración las limitaciones las siguientes:

**3.3.1** Diferencia de Idiomas. El idioma oficial de Taiwán es el “Mandarín”, pero se hablan muchos otros dialectos como el “Fukienés” (llamado frecuentemente Taiwanes) y el “Hakka”. Esta diferencia de lenguas alcanza tal magnitud que es frecuente encontrar ciudadanos de la República de China en Taiwán, aprendiendo el idioma oficial. Por esta razón se utilizó el idioma inglés como lenguaje básico de comunicación pero, aunque este idioma se imparte desde los niveles básicos, algunos interlocutores entrevistados no contaban con facilidades para expresarse en ese idioma.

**3.3.2** El análisis comparativo de la carrera de diseño gráfico se delimitó exclusivamente a la formación en la Universidad Nacional de Artes de Taipei, la cual se seleccionó por ser una de las que ofrecen la carrera y que goza del mayor prestigio en dicho país<sup>1</sup>. Y para el caso de El Salvador, comprende exclusivamente a la UES, por ser la única universidad de carácter público en impartirla. Consecuentemente, los aportes derivados de esta investigación no deben generalizarse para el caso de Taiwán, puesto que una investigación de carácter comparativo más amplia, requeriría de mayores recursos económicos, tiempo y de la formación de un equipo multidisciplinario amplio que logre abarcar los diferentes aspectos que conforman una curricula de formación profesional.

---

<sup>1</sup> De acuerdo con investigaciones de campo, se determinó que la TNUA es la Universidad de más alta enseñanza en el aprendizaje de las artes en Taiwán. Sus orígenes se remontan hasta 1982, cuando se creó el Instituto Nacional de Artes, cambiando a su actual nombre en el año 2001.

- 3.3.3** La mayor parte del equipo tecnológico y de los programas de diseño o de oficina estaban solamente disponibles en idioma chino Mandarín, lo cual dificultó el uso de los mismos. Para solventar esta limitante, hubo que requerir copias de programas en español o inglés, para instalarlas en un equipo de uso personal.
- 3.3.4** La investigación se realizó aprovechando que la autora obtuvo una beca en Taiwán con el propósito de aprender chino Mandarín, razón por la cual, el tiempo disponible para la realización del estudio debió ser distribuido con otras actividades de carácter académico muy exigentes.
- 3.3.5** El sitio Web y la mayor cantidad de información generada por la Universidad Nacional de Artes de Taipei (TNUA) en torno a la profesión está escrito en chino Mandarín. Alguna información se encuentra disponible en idioma inglés, pero en la mayoría de casos fue necesario traducir tanto de idioma inglés a español, como de idioma Mandarín a Inglés/español, en este último caso, con ayuda de profesores del idioma Mandarín.
- 3.3.6** La obtención de materiales de apoyo de la realidad salvadoreña, también se vio limitada debido a que la investigación se realizó fuera del país. Por ello hubo necesidad de hacer una fuerte investigación a través de Internet, para obtener material bibliográfico en apoyo a la investigación, o bien requerir de algunas personas relacionadas, documentos magnéticos para reforzar el análisis requerido.
- 3.3.7** La Universidad Nacional de Artes de Taipei se especializa en general al fomento creativo de las artes y el nombre de la carrera que desarrolla el diseño gráfico se denomina “Arte y Tecnología”; sin embargo, refleja la misma realidad en torno al desarrollo gráfico visual.

- 3.3.8** Desarrollo de investigación. El desarrollo de la investigación fue eminentemente descriptivo; se comenzó por formular un diagnóstico del contexto educativo y de los planes de estudio desarrollados en las universidades seleccionadas en ambos países, utilizando las técnicas, métodos y procedimientos adecuados que permitieron establecer fuerzas y debilidades de ambos planes.
- 3.3.9** Comunicación Web. Dado que la investigación fue tutorada desde El Salvador, fue preciso establecer un adecuado mecanismo de revisión de los avances, especialmente cuando se requería de una comunicación “Chat”, dada la diferencia de horarios entre ambos países (+14 horas GMT). A ello debe sumarse la necesidad de contar con mecanismos de acceso a Internet, especialmente en el campo laboral, a efecto de mantener un permanente flujo de comunicación entre estudiante y docente investigador.



# Hipótesis

設計 shèjì

言又

CAPITULO IV



言計

## Capítulo IV

### Formulación de Hipótesis

Dado que se trata de un estudio comparativo de la enseñanza de la carrera de diseño gráfico, se estableció como hipótesis que **“En la carrera de diseño gráfico de la Universidad Nacional de Artes de Taipei (TNUA), existe una mayor disponibilidad de recursos y procesos más adecuados a las necesidades globales de la formación en diseño gráfico, que los disponibles en la formación superior de diseño gráfico impartida en la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador”**.

La mayor disponibilidad de recursos y el acceso a los mismos pueden ser factores determinantes en el proceso creativo de los estudiantes, en la medida que ofrecen mayores posibilidades de manipulación de formas, espacios y color. Pero además les capacita técnicamente en la manipulación de una mayor variedad de herramientas que no solamente satisfacen sus preferencias personales, sino también, las exigencias comerciales de un entorno económico en permanente proceso de cambios, donde se buscan mejores alternativas de comunicación con el consumidor meta.

Para la sustentación de esta hipótesis se tomaron en consideración aspectos como:

- Formación y especialización de docentes.
- Pensum de la carrera.
- Metodología utilizada en los procesos de enseñanza.
- Carga académica (horas clase, laboratorios, trabajo de campo).
- Contenido de programas.
- Material bibliográfico disponible y acceso al mismo.
- Infraestructura y equipo de apoyo.
- Difusión de las actividades académicas.

# Marco Teórico

設計 shèjì

言 又

CAPITULO V



言 計

## **Capítulo V**

### **Marco Teórico**

#### **5.1 Antecedentes del Objeto de Estudio**

Durante la década de los años noventa, el Ministerio de Educación (MINEC) realizó diferentes reformas al sistema educativo de El Salvador. Una de las principales reformas dejó como resultado el recorte del tiempo de estudio previo al ingreso universitario, reduciéndolo de 3 a 2 años y de manera más reciente, se ha dado inicio a un proceso de acreditaciones y fiscalizaciones a las instituciones de educación superior a fin de regularizar y mejorar la educación a nivel universitario.

Por su parte, el Ministerio de Educación de Taiwán en los últimos años emprendió una reforma educativa con visión de realizar los conceptos fundamentales del humanismo, de la imparcialidad, de la democracia y del pluralismo, ayudando a todos los principiantes a realizar completamente su creatividad, en un nuevo ambiente basado en el conocimiento. Desde el punto de vista humanista, las autoridades taiwanesas buscan que cada estudiante desarrolle su potencial y logre su realización, buscando asegurar el derecho fundamental y la oportunidad de igualdad a la educación para todos.

En cuanto a los objetivos de las instituciones seleccionadas para el análisis, la licenciatura en Arte y Tecnología de la Universidad Nacional de Artes de Taipei surge con el objeto de cultivar especialistas en plásticas con firmes raíces en la cultura tradicional china. La carrera de la licenciatura en Artes Plásticas con especialización en Diseño Gráfico de la Universidad de El Salvador, surge con el objeto de modernizar la carrera y su objetivo es formar profesionales integrales en Artes Plásticas, capaces de ofrecer propuestas creativas de expresión, donde se dé respuesta a las necesidades estéticas salvadoreñas, a través de un proceso sistemático y continuo en el campo artístico.

En base a consultas previas realizadas con las instituciones salvadoreñas vinculadas a la enseñanza del diseño gráfico, no se logró conocer de ningún estudio comparativo similar al aquí realizado. Para el caso de la Universidad de El Salvador (UES), la carrera de diseño gráfico es de creación reciente (1999) y es previsible esperar que, para la determinación del actual pensum vigente se haya utilizado algún mecanismo de comparación interno y de selección de contenidos.

Cabe mencionar que desde la creación de la carrera en la UES, los diferentes contenidos de la especialidad de diseño gráfico han sido constantemente actualizados tomando en cuenta experiencias y conocimientos de los docentes; pero es la primera vez que se tomarían en consideración realidades externas y procesos de sistematización de conocimientos, buscando responder a necesidades y tendencias emergentes. Esto pone de manifiesto la importancia de una investigación que permita establecer la comparación con un sistema educativo externo para evaluar la idoneidad de la carrera en el contexto actual y futuro.

Esta investigación surgió de la oportunidad de que la autora radicase en la ciudad de Taipei en Taiwán, durante el período de la investigación, lo cual permitió obtener información de base para analizar la disponibilidad de recursos en la formación de la especialidad de diseño gráfico de la TNUA, lo cual contribuirá al fortalecimiento de la formación de la Escuela de Artes de la UES, tomando en cuenta que se estará usando como referencia el sistema educativo asiático líder en los temas de diseño y tecnología, donde la educación ha sido considerada uno de los ejes estratégicos para garantizar el desarrollo de su población<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> El sistema educativo de la República de China en Taiwán confiere una gran importancia a los logros académicos. En 1968, se estableció un sistema de educación obligatoria de nueve años y existe una amplia gama de opciones educativas para los ciudadanos de todas las edades. Se ofrecen programas de capacitación especializada más allá del nivel secundario en colegios universitarios de cinco años, que reciben alumnos directamente de las escuelas secundarias básicas, y se centran en las ciencias aplicadas y la tecnología. Además, hay colegios universitarios de dos años, colegios técnicos, colegios de artes liberales y universidades. En mayo de 2002, se propuso el “Desafío 2008”, un plan sexenal de desarrollo nacional de gran envergadura cuyo fin es cultivar el talento y la creatividad.

## 5.2 Perspectiva y Enfoque Teórico

Diferentes autores coinciden en definir el diseño gráfico como el “proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos, para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados”<sup>3</sup>. En este sentido, la función principal del diseño gráfico es transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario – de manera clara y directa- a través de diferentes soportes (folletos, carteles, trípticos, Web, videos, etc.).

Es decir, toda obra de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico. Un diseñador gráfico no es un creador de formas, sino un creador de comunicaciones, un profesional que mediante un método específico (diseño) construye mensajes (comunicación) con medios visuales (grafismos). No es el creador del mensaje, sino más bien su intérprete.

El diseño gráfico no significa crear un dibujo, una imagen, una ilustración, una fotografía; es algo más que la suma de todos esos elementos. Sin embargo, para poder comunicar visualmente un mensaje de forma efectiva, todo diseñador gráfico debe conocer los diferentes recursos gráficos a su disposición y tener la imaginación, la creatividad y el sentido común necesarios para combinarlos de forma adecuada. El resultado final de un diseño gráfico se denomina grafismo.

El rápido desarrollo de nuevas tecnologías y el surgimiento del Internet posibilitaron el surgimiento de una nueva forma de comunicación publicitaria, más conveniente por ser más rápida, de mayor alcance y económica; se posibilitó el surgimiento del comercio vía Internet (E-commerce) en el cual muchas empresas realizan operaciones de compra y venta, para lo cual requieren de especialistas técnicos que conozcan no solo de informática sino también ordenadores personales y otras tecnologías relacionadas con este campo del diseño y la multimedia.

---

<sup>3</sup> Diseño Gráfico Digital: Ideas y Posibilidades. <http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/html/enlaces.html>

Los diferentes elementos de un grafismo son percibidos por el destinatario de acuerdo con la influencia que ejercen cada uno estos conceptos a nivel individual, grupal y total. Pero la unión de todos ellos, la obra gráfica, es una entidad comunicativa individual y completa, cargada de complejos elementos humanos asociados con el lenguaje, la experiencia, la edad, el aprendizaje, la educación y la memoria.

### **5.3 Sistema de Conceptos**

De acuerdo con la Ley de Educación Superior de El Salvador, deberémos entender que la educación superior es “todo esfuerzo sistemático de formación posterior a la enseñanza media y comprende la Educación Tecnológica y la Educación Universitaria. La educación tecnológica, tiene como propósito la formación y capacitación de profesionales y técnicos especializados en la aplicación de los conocimientos y destrezas de las distintas áreas científicas o humanísticas. La educación universitaria es aquella que se orienta a la formación en carreras con estudios de carácter multidisciplinario en la ciencia, el arte, la cultura y la tecnología, que capacita científica y humanísticamente y conduce a la obtención de los grados universitarios”<sup>4</sup>.

Dado que la investigación aborda el estudio del “currículum” como oferta educativa institucional, éste deberá ser entendido como la especificación de un proyecto educativo, susceptible de ser llevado a la práctica didáctica y evaluado a nivel de todos los componentes académicos y andragógicos que participan en la formación profesional. Hace pues referencia, a todo el contexto general que contribuye a la formación profesional en la educación superior.

---

<sup>4</sup> Ley de Educación Superior. Ministerio de Educación de El Salvador. Diario Oficial No.236. Diciembre 1995

En este sentido, cuando se utiliza el concepto de “recursos de apoyo”, hacemos clara alusión a todos aquellos elementos físicos (infraestructura), tecnológicos (hardware y software) y humanos (experiencia y formación) indispensables para el adecuado desarrollo del currículum de diseño gráfico en la educación superior.

La investigación hace referencia de manera regular ha aspectos como “programas” educativos y “pensum” de la carrera. El primero se refiere a la estructura de una asignatura en particular, en donde es factible identificar generalidades, descripción, objetivos, contenidos, estrategia metodológica, formas de evaluación y bibliografía de la materia o asignatura seleccionada; mientras que pensum es la agrupación de los diferentes programas que integran la carrera, en este caso de Diseño Gráfico.



# Diseño Metodológico

設計 shèjì

言又

CAPITULO VI



言計

## **Capítulo VI**

### **Diseño metodológico**

#### **6.1 Definición de la Muestra o Corpus de Análisis**

La investigación desarrollada comprende el estudio comparativo de la carrera de Arte y Tecnología impartida por la Universidad Nacional de Artes de Taipei (TNUA) y la Licenciatura en Artes Plásticas con especialidad en Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador.

Para el caso, los programas de enseñanza son uno de los aspectos más relevantes para la investigación; el universo estaría constituido por el conjunto de autoridades, docentes, estudiantes, egresados y graduados de la carrera de diseño gráfico en ambas universidades analizadas. De acuerdo con información recopilada, se estima que para el caso de la TNUA la población actual de docentes y estudiantes es de 74 personas, aparte del personal de apoyo administrativo. Además se tomaron en consideración los espacios físicos con los que cuentan, los recursos materiales y humanos.

Según el Ministerio de Educación, Taiwán poseía más de 100 instituciones dedicadas a la enseñanza superior a finales de los años noventa, a las que acudieron un total de 464.700 estudiantes. Dedicadas exclusivamente a la enseñanza de las artes a nivel superior, existen tres universidades nacionales, así como un sin número de institutos y colegios privados. En El Salvador la oferta educativa para la formación superior es más limitada, puesto que existe únicamente una universidad estatal, responsable de impartir esta profesión. Sin embargo, existen tres universidades privadas que ofertan carreras relacionadas con el quehacer artístico.

## **6.2 Tipo de Investigación**

Como se destacó con anterioridad, la investigación fue de carácter cualitativo pues se concentró más en aspectos comparativos de manera cualitativa y no cuantitativa. Para ello se formuló un diagnóstico del contexto educativo y de los planes de estudio desarrollados en ambos países, utilizando las técnicas, métodos y procedimientos que permitieron establecer fuerzas y debilidades de ambos planes; se interpretaron datos, entrevistas y la observación directa (in situ) fue un factor importante en la investigación.

En conjunto, esto sustenta la descripción de los diferentes procesos educativos que se desarrollan en ambas universidades, estableciendo comparaciones en los aspectos que se refieren a la disponibilidad de recursos, fortaleciéndola con valoraciones de mi experiencia como estudiante de diseño gráfico y otras que fueron obtenidas con entrevistas de autoridades, docentes y estudiantes de la Universidad Nacional de Artes de Taipei (TNUA). Además esta investigación es de carácter sincrónico porque aporta datos de validez temporal pero de vigencia actual.

## **6.3 Definición de Técnicas y Procedimientos**

Para la obtención del diagnóstico de los diferentes procesos educativos que participan en la formación de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Artes de Taipei (TNUA) y la Universidad de El Salvador, se utilizaron como métodos para la recopilación de información, el material bibliográfico, hemerográfico y audiovisual generado por las instituciones analizadas, así como otro material complementario disponible a través de diferentes medios<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Mucha información bibliográfica se obtuvo a través de Internet, mediante consultas a bases de datos bibliográficas y acceso a documentos publicados en formato PDF o HTML.

En este sentido, el análisis documental de los diferentes procesos educativos que se utilizan en la formación profesional fue determinante en la investigación, pero también se consideró la “observación” como método de recopilación de información, especialmente en aquellos casos donde la infraestructura de apoyo era parte fundamental del análisis (centros de computo, edificios de aulas, etc.).

Como fuentes de consulta de la investigación, se utilizaron “fuentes directas”, entendiéndose por tales, entrevistas a las entidades en donde se desarrolló la investigación, especialmente en el caso de la TNUA. Como elemento de apoyo, se contó con una carta oficial de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, en donde se hizo especial solicitud para brindar todas las facilidades que permitieran el desarrollo eficiente de la investigación (anexo 1).

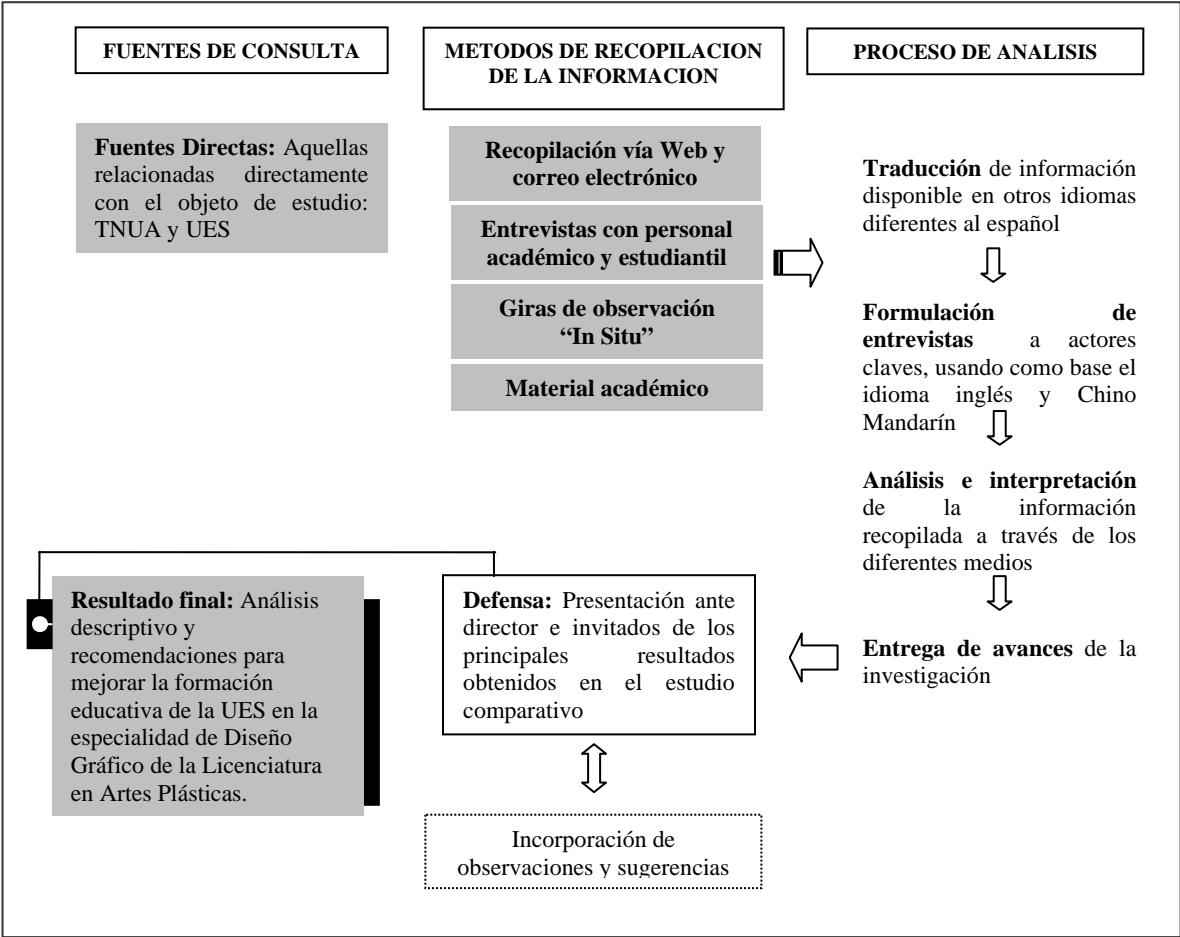
Con la información obtenida del análisis documental y la observación, se analizaron e interpretaron los datos relevantes, de tal forma que permitieron obtener referencias sobre los diferentes aspectos del contexto educativo, en cuanto a las carreras de ambos países.

La primera etapa de la investigación consistió en la recopilación de información, acción dentro de la cual -entre otras cosas- se realizaron entrevistas y diferentes visitas de campo a la Universidad Nacional de Artes de Taipei, para observar “in situ” el proceso educativo, infraestructura y todos los recursos materiales y humanos utilizados en el proceso de formación de la TNUA; además de adquirir los programas de estudios de la carrera de Arte y Tecnología de dicha universidad. Para el caso de la UES, se utilizó como referencia y material de análisis el plan de estudios vigente y el “silabus” de la carrera de artes plásticas con especialización en Diseño gráfico; y se navegó en el sitio Web de la misma, para complementar información adicional requerida.

Posteriormente, como segunda parte del proceso de investigación, se procedió al ordenamiento de los datos obtenidos y se comenzó a organizar la información para redactar el estudio comparativo entre la educación superior de ambas universidades, buscando validar o refutar la hipótesis planteada en la investigación; finalmente se pasó a la etapa de

desarrollo de sugerencias y aportes que contribuyan al proceso de la educación de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas con especialización en Diseño Grafico de la Universidad de El Salvador. Un mayor detalle sobre el proceso de investigación utilizado se detalla en la gráfica siguiente:

Gráfica 1: Esquematzación del Proceso de Investigación Utilizado



## **6.4 Construcción de Instrumentos de Medición**

Debido a que la naturaleza de la investigación se fundamentó en buena medida en el análisis bibliográfico, no se consideró necesario construir instrumentos específicos dado el fuerte carácter documental de la misma. Sin embargo, la investigación contempla otros instrumentos de comparación que son los cuadros de análisis, y de recopilación de información, como las guías de entrevistas realizadas a los diferentes actores de la TNUA, las cuales se elaboraron de forma previa a la realización de cada entrevista, para orientar adecuadamente la investigación y obtener la información deseada.

Mediante estos elementos, se compararon aspectos académicos como las materias impartidas, prácticas realizadas, recursos disponibles, entre otros aspectos, diferenciándolas entre aquellas destinadas a personal académico o estudiantes de la TNUA (anexo 2). Las entrevistas fueron realizadas completamente en idioma inglés y seleccionando personal representativo de ambos segmentos.

## **6.5 Análisis de resultados**

### **6.5.1 Generalidades de Taiwán**

La República de China en Taiwán es una isla localizada en el Pacífico Occidental, a unos 160 kilómetros de la costa sur-oriental de China continental, entre Japón y las islas Filipinas (gráfica 2). El idioma oficial usado en Taiwán es el mandarín, basado en el dialecto de Pekín. Los otros dos dialectos más hablados en la isla son el fukienés del sur (llamado frecuentemente taiwanés) y el hakka (hablado por la minoría hakka).

El desarrollo económico de Taiwán se obtuvo rápidamente, al transitar de una estructura económica basada en actividades agrícolas, a una economía de servicios basada en la producción con fines de exportación. Actualmente es reconocido como uno de los proveedores más importantes de alta tecnología a nivel mundial.

Gráfica 2: Ubicación Geográfica de Taiwán



En años recientes, los residentes y los estudiantes internacionales de Taiwán han sido testigos presenciales de muchas reformas políticas, la mayoría de ellas enfocadas al desarrollo de un mayor nivel tecnológico que en definitiva, busca fomentar el desarrollo competitivo de Taiwán a escala mundial. En su discurso de toma de posesión, el actual Presidente de Taiwán, Sr. Chen Shui-bian perfiló su visión sobre el futuro desarrollo de Taiwán: “...al encontrar un equilibrio entre la protección del medio ambiente y el desarrollo económico, convertiremos a Taiwán en una isla del silicio verde”.

Para ello se ha creado un plan sexenal en el cual las inversiones estarán encaminadas a los siguientes objetivos: cultivar talento; estimular las inversiones, el desarrollo y la innovación; mejorar la logística internacional; y crear un ambiente de vida de alta calidad. Algunas de las metas específicas del plan son: (1) Expandir a 15 el número de los productos y tecnologías que se encuentren entre los mejores del mundo; (2) Duplicar el número de visitantes extranjeros; (3) Incrementar al 3 por ciento del Producto Nacional Bruto (PNB), los gastos en investigación y desarrollo; (4) Reducir, en los próximos seis años, el promedio de la tasa de desempleo a menos de 4 por ciento; (5) Incrementar, en los próximos seis

años, el promedio de la tasa de crecimiento económico a más del 5 por ciento. (6) Incrementar a más de seis millones el número de usuarios de Internet por banda ancha; y (7) Crear aproximadamente 700 mil plazas de trabajo.<sup>6</sup>

### **6.5.1.1 Sistema Educativo de Taiwán**

El sistema de enseñanza de Taiwán se basa en la Constitución Política de 1946 y en ella se establece la obligatoriedad de la educación para todos los niños entre 6 y 15 años, a quienes se les imparte de manera gratuita. Según estadísticas del Ministerio de Educación en ese país<sup>7</sup>, en el 2003 el 93,7% de los habitantes de 15 o más años sabían leer y escribir.

Según esa misma fuente, a finales de la década de los años noventa, se había inscrito en las escuelas primarias unos 2,4 millones de alumnos y aproximadamente 1,7 millones de estudiantes asistieron a los institutos de enseñanza secundaria y a los centros de formación profesional. Además, Taiwán poseía más de 100 instituciones dedicadas a la enseñanza superior, a las que acudieron un total de 464.700 estudiantes. Y en los últimos años la cifra se ha incrementado permanentemente, lo cual pone en evidencia el gran interés y el trabajo en pro de la educación.

El sistema educativo de Taiwán refleja la gran importancia que el pueblo chino otorga a los logros académicos. Desde 1968 se estableció un sistema de educación que comprendía desde educación primaria, hasta niveles doctorales en la actualidad. Desde entonces, se estableció la obligatoriedad de estudiar nueve años (seis años de escuela primaria y tres años de secundaria básica); existe además una amplia gama de opciones educativas para los ciudadanos de todas las edades, entre los cuales se ofrecen programas de capacitación especializada en colegios universitarios de cinco años, centrandos sus mejores esfuerzos en las ciencias aplicadas y la tecnología. Además, hay colegios universitarios de dos años, colegios técnicos, colegios de artes liberales y universidades.

---

<sup>6</sup> Tomado de la Oficina de Información de Gobierno de la República de Taiwán (GIO por sus siglas en inglés). <http://www.gio.gov.tw/taiwan-website/abroad/sp/glance/ch11.htm>

<sup>7</sup> Ministerio de Educación de Taiwán. [http://140.111.1.22/english/home\\_ministry.htm](http://140.111.1.22/english/home_ministry.htm)



También cuentan con escuelas suplementarias las cuales son generalmente privadas y brindan entrenamiento vocacional, instrucción en lenguas y educación superior. A la vanguardia del sistema suplementario se encuentra la Universidad Nacional a Distancia, cuyos estudiantes pueden obtener licenciaturas tomando clases a través de la radio, la televisión, el Internet e incluso la correspondencia. Es decir, utilizan de manera creativa los más diversos medios masivos de comunicación, con el afán de facilitar el acceso a educación a la mayor parte de sus habitantes, independientemente de su estrato social y condición física<sup>8</sup>. La gráfica 3 ejemplifica la amplia estructura educativa del sistema Taiwanes.

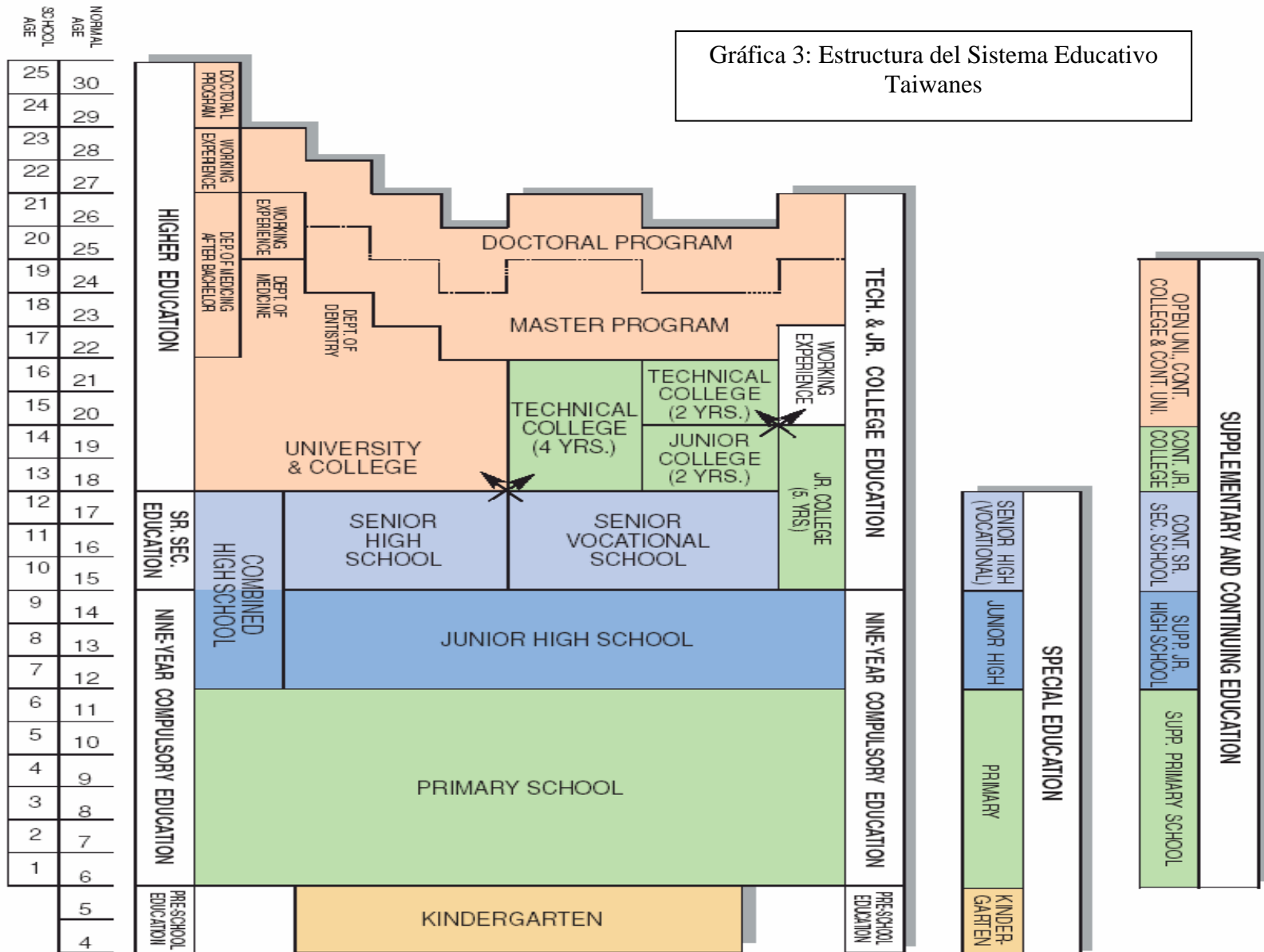
El gobierno ha puesto mucho interés en la promoción del idioma inglés dentro de la sociedad taiwanesa. Esto se evidencia a través de la existencia de muchos sitios Web disponibles en chino Mandarín e inglés, posibilitando que haya un acceso más eficiente y conveniente de la información. Es importante destacar que las escuelas enfatizan la educación del idioma inglés a todo nivel, es por ello que en la educación universitaria muchas veces se imparte en idioma inglés aparte del chino Mandarín y la gran mayoría de libros de texto son en idioma inglés. Además la mayoría de docentes poseen un alto grado de preparación profesional, en la cual algunos de ellos realizan sus estudios de postgrado en el exterior.

En general, las escuelas destinan la mayoría de sus recursos a los estudiantes que tienen por objetivo avanzar en el sistema. Los resultados de los exámenes son el factor determinante para que el director tome la decisión de promover a los alumnos; quienes aprenden los contenidos de memoria y colaboran en las diferentes actividades de su institución, además de pertenecer a alguno de los diferentes clubes educativos de danza folklórica, teatro, música, deportes, etc.

---

<sup>8</sup> La importancia que se confiere a la educación, también se ve reflejada en las escuelas especiales que funcionan paralelamente al sistema educativo principal, desde la primaria hasta los niveles de secundaria superior y escuela de formación vocacional superior. Estas escuelas especiales para ciegos, sordos, minusválidos y discapacitados mentales, son principalmente administradas por el Gobierno.

Gráfica 3: Estructura del Sistema Educativo  
Taiwanés



Fuente: Ministerio de Educación de Taiwán

En cuanto a la formación artística, en Taiwán se enseña desde los primeros años de educación; sin embargo no es una materia evaluada y se imparte solamente una vez a la semana; de acuerdo con entrevista realizada con Ann Cheng -shiang Kuo, Presidenta de la Asociación de Educación Artística de Taiwán, en el 2004 la educación artística impartida en el primer y segundo ciclo de la escuela secundaria no tubo gran éxito; al igual que en las escuelas primarias, donde afirma tubo un nivel mínimo de trascendencia. Ella realizó un estudio en las escuelas primarias de la isla en el que se concluía que, durante las clases de educación artística la mayoría de los alumnos dibujaban o pintaban solamente tres cosas: auto-retratos, frutas de plástico (bodegones) y sus instalaciones. La Sra. Kuo también descubrió que durante las clases, la mayoría de los profesores dejaban dibujar a los niños sin darles mayores instrucciones, y algunos hasta abandonaban el aula. Ella considera que el tiempo que se dedica a las asignaturas artísticas es poco y que esto es un efecto negativo de la “cultura del examen” de Taiwán.

Mencionó por ejemplo, que la clase de bellas artes en las escuelas secundarias dura un período de cincuenta minutos y se dicta una vez por semana. “Es posible que cincuenta minutos sean suficientes para enseñar ha apreciar el arte, pero no para crearlo. Se necesita de por lo menos dos períodos consecutivos para que un estudiante pueda completar una obra de arte”, Además comenta que una vez iniciada la clase, se debe calmar a los estudiantes y luego preparar los instrumentos para pintar, pero en periodos cortos de tiempo esto no es posible ya que al poco tiempo tienen que dejarlos porque la clase está por finalizar.

En algunas escuelas primarias, secundarias básicas y superiores de Taiwán, los estudiantes que desean concentrar sus estudios en las bellas artes, música y danza se dividen en “secciones de talento artístico”. En éstas, se invita a profesores universitarios a dictar clases y se brinda la oportunidad a los estudiantes de emplear más tiempo en el estudio del arte. Por ejemplo, a las secciones de bellas artes de los estudiantes de primer y segundo años de la Escuela Secundaria Superior Afiliada a la TNUA se les asignan diez períodos cada semana para la clase de arte, mientras que las otras secciones sólo tienen un período.

### 6.5.1.2 Calificación de los Docentes

Según una nueva forma de entrenamiento de los profesores, cualquier persona que haya resuelto las condiciones que se presentan en el Cuadro 1, puede someterse a las pruebas y los puestos internos que los licencian como profesores cualificados.

**Cuadro 1: Calificación de Docentes según Fuente de Graduación**

Tipo de Docente			Requisitos a cumplir
<b>PROFESOR DE TEMAS COMUNES</b>	Graduado de una universidad de los profesores o de una universidad normal	Graduado del departamento de educación en universidades regulares	Graduarse de una universidad regular y una vez terminando los créditos requeridos en programas educativos cualquier persona que ha resuelto una de las condiciones siguientes y se prepone ser o bien un conferenciante cualificado, profesor auxiliar o profesor del asociado, deberá someterse junto con sus publicaciones en temas especializados a la evaluación por parte de las autoridades educativas para convertirse en un candidato acertado. Puede ser profesor del colegio y de la universidad.
<b>PROFESOR CONFERENCISTA</b>	Realización de una maestría de una escuela y contar con un buen expediente de desarrollo académico	Siendo ayudante de enseñanza por lo menos cuatro años con el buen expediente laboral y publicaciones especializadas	O siendo el investigador de la empresa ayudante en un instituto educativo o una agencia profesional por lo menos seis años con una participación notable y contar con publicaciones especializadas.
<b>PROFESOR ASISTENTE</b>	Luego de obtener un grado doctoral de una escuela, y graduarse con buen expediente de funcionamiento y tener publicaciones especializadas	Luego de realizar una maestría y emprendiendo la investigación en un instituto educativo o una agencia profesional con un desempeño notable y publicaciones especializadas por lo menos cuatro años;	O los graduados de una universidad o un colegio universitario en "medicina" o "medicina herbaria china" o "odontología" que hayan tenido práctica clínica por más de nueve años.

Fuente: Base de datos del Ministerio de Educación de Taiwán

Cada escuela cuenta con un centro de cómputo en donde desde temprana edad, el estudiante entra en contacto con la tecnología; las universidades poseen un centro de computo con acceso a Internet además de poseer un centro de computo mas amplio con diferentes herramientas tecnológicas como cámaras Web, scanner, etc. Es importante destacar que los diferentes centros de cómputos de las instituciones de educación en Taiwán poseen por lo menos una impresora y un escáner, además de contar con diferentes paquetes de redacción de documentos y de diseño o tratamiento de imágenes con un manual que explica como hacer uso de los mismos.

### 6.5.1.3 La Educación Superior en Taiwán

La educación superior en Taiwán se puede realizar dentro de Universidades o Colegios Universitarios. De acuerdo con estadísticas del Ministerio de Educación<sup>9</sup>, en el 2003 Taiwán contaba con 154 instituciones de educación superior y un número aproximado de 1.2 millones de estudiantes universitarios; más de 100 mil estudiantes de maestría y cerca de 19 mil estudiantes de doctorado.

Existen dos alternativas de estudio: (a) **alternativa académica** que consiste en tres años de secundaria superior, cuatro años de universidad o colegio universitario (siete años en el caso de medicina), de uno a cuatro años de programa de maestría, de dos a siete años en un programa de doctorado; (b) **alternativa vocacional** que consiste en tres años de escuela de formación vocacional superior o cinco años de colegio universitario básico, de dos a tres años de colegio universitario básico.

El año académico esta referido generalmente a un período de un año, iniciando el 1º de agosto y concluyendo el 31 de julio del siguiente año. En Taiwán, el año académico se divide en dos semestres, entre los cuales existe un período de vacación de invierno, que coincide con el Año Nuevo Lunar chino en el mes de febrero.

---

<sup>9</sup> Ministerio de Educación de Taiwán. [http://140.111.1.22/english/home\\_ministry.htm](http://140.111.1.22/english/home_ministry.htm)

La mayoría de estudiantes Taiwaneses, previo a su ingreso a la universidad tienen que pasar dos importantes exámenes conjuntos de ingreso escolar. Sin embargo, en los últimos años han puesto en marcha algunos programas experimentales a pequeña escala que ofrecen canales alternativos para proseguir estudios superiores. Por ejemplo, puede tomarse en consideración la recomendación de algún instituto educativo en base a la actuación del estudiante en todos los aspectos escolares para así determinar su ascenso en una escala de niveles sucesivos.

Según el Ministerio de Educación, entre los centros de educación superior más destacados en Taiwán destacan: la Universidad Nacional de Taiwán (1928), la Universidad Nacional de Chengchi (1958), la Universidad Soochow en Taipei (1900), la Universidad Nacional Cheng Kung (1931) en Tainana; la Universidad Nacional Chunghsing (1961), en Taichung, y la Universidad Nacional Central (1968), en Chungli. Más recientemente se fundó la Universidad Nacional de Artes de Taipei (1982).

#### **6.5.1.4 El Sistema de Enseñanza del Diseño Gráfico (Arte y Tecnología) en la TNUA**

En entrevista con Ava Hsueh, manifestó que en el proceso de educación artística, la prioridad absoluta debe ser el desarrollo de la confianza en uno mismo: “Los métodos educativos de Taiwán toman en cuenta la importancia de ayudar a los estudiantes a desarrollar su imaginación y confianza. Los artistas deben tener confianza en lo que hacen y el valor de avanzar y desafiarse a sí mismos constantemente”<sup>10</sup>. De hecho, la confianza en sí es esencial para un artista y por supuesto, para los reformadores que intentan cambiar la situación de la educación artística, llevándola del margen al centro del sistema educativo.

---

<sup>10</sup> Docente de la Universidad Nacional de Artes de Taipei (TNUA).

Las carreras relacionadas con aspectos tecnológicos en Taiwán gozan de popularidad y de apoyo presupuestario por parte del Gobierno, debido a que -como se mencionó anteriormente- hay mucho interés por mejorar en el campo tecnológico. En Taiwán existen tres universidades que ofrecen exclusivamente carreras artísticas: el Instituto Universitario Nacional de Artes de Taiwán, la Universidad Nacional de Artes de Taipei y el Instituto Universitario Nacional de Artes; en 1996 surgió el instituto Universitario Nacional de Artes de Tainan, en el cual se ofrecen maestrías en dichas áreas.

La Universidad Nacional de Artes de Taipei surgió en 1982 y posee diferentes tipos de carreras relacionadas con la música, danza, teatro y las artes visuales entre otras. El departamento de artes visuales se dedica a cultivar talentos especializados en artes dando mucha relevancia a la cultura china tradicional. El departamento de Artes Visuales de esta universidad se ha ido renovando continuamente desde que se creó, con el objeto de responder a las necesidades de la población y a la evolución tecnológica.

El programa de la Licenciatura en Arte y Tecnología que ofrece esta universidad, goza de gran prestigio y reconocimiento regional. Dentro de éste programa se combina la experiencia occidental en la educación del arte, con conceptos chinos modernos de los artistas más reconocidos de Taiwán. El programa busca alentar a los estudiantes a que miren el arte chino y occidental no como formas de oposición, sino como fuentes comunes de inspiración. El énfasis igualmente se pone en teoría y práctica, forma y contenido. Los estudiantes toman cursos para el estímulo intelectual y la inspiración artística con el propósito de desarrollar estilos personales en la expresión artística. Además, la TNUA de la mano con los docentes, se esfuerza porque los estudiantes produzcan obras de arte en diversos estilos y trabajos modernos que no pierdan tacto con la esencia de la cultura china, por medio de la creación de un ambiente que anima la creatividad y la libre investigación.

Algunos de los requisitos para poder ingresar a esta carrera son principalmente el haber concluido los nueve años de educación básica, conocimientos básicos del idioma inglés, conocimientos elementales de computación, pero dan mucha importancia a la aprobación

satisfactoria de las pruebas de aptitudes y de formación de destrezas en caligrafía, pintura china, dibujo y acuarela.

#### **6.5.1.5 Programa de Estudios de Arte y Tecnología de la TNUA**

La carrera se imparte en un periodo de cuatro años, dentro de los cuales, los dos primeros años comprenden materias de estudio obligatorio relacionadas con el arte, la tecnología y la producción artística; sin embargo, durante el segundo año existe la posibilidad de cursar materias optativas según la oferta universitaria; durante los siguientes años de estudio se da al estudiante la posibilidad de optar por diferentes materias según la preferencia o interés particular del estudiante; siempre y cuando cumpla con los requisitos de la asignatura.

Las materias del programa poseen aspectos tecnológicos de avanzada y son de carácter teórico y práctico, posibilitando un alto grado de desarrollo artístico por parte de los estudiantes a quienes se les brindan herramientas de vanguardia para que las desarrollen con su potencial creativo.

Cada materia tiene asignado un docente encargado y un asesor, quienes están presentes durante las clases que no llegan a exceder el número de 30 estudiantes por materia. Las clases generalmente se imparten dos veces a la semana en un periodo que oscila entre dos y tres horas por jornada de clases, además del tiempo adicional que se debe invertir para la realización de proyectos prácticos. Para aprobar una materia se debe haber cumplido con un promedio de 42 horas de asistencia a clases, además de aprobar las evaluaciones tanto teóricas como prácticas con una nota mínima de 6.0 en una escala de 0 a 10. Muchos de los trabajos prácticos de los estudiantes avanzados sirven para solventar demandas de instituciones gubernamentales o de empresas privadas que mantienen una estrecha relación con la TNUA, particularmente con el departamento de Artes Visuales.

Con el objetivo de promover los trabajos realizados por los diferentes estudiantes dentro de las asignaturas correspondientes, se realizan exposiciones dentro del Campus universitario



o en alguna de las diferentes salas de exposiciones gubernamentales, además de exhibir los mejores trabajos por Internet en el sitio Web de la Universidad. Otra forma de promoción del trabajo universitario es la presentación de cada promoción de estudiantes en el sitio Web, el cual posee vínculos directos con las páginas Web de los estudiantes y muestras de los diferentes trabajos realizados por los mismos.

Es importante destacar que el programa de Arte y Tecnología de la TNUA no se limita al aspecto digital. Comprende toda una serie de instrumentos relacionados a la tecnología acústica, experimentación electrónica, realidad virtual, animación digital, ciencia del sonido, programación, entre otros aspectos que confieren al estudiante una mayor disponibilidad de recursos gráficos que, aunados a la creatividad del diseñador gráfico y a la necesidad de comunicar mensajes de forma efectiva, terminan representando para el diseñador una mayor ventaja en el proceso creativo de su obra. El grafismo obtenido de esta manera puede llegar a considerarse de mayor calidad, en la medida de que se dispone de mayores recursos tecnológicos para su obtención. El anexo 3 presenta el contenido del programa académico de la TNUA.

#### **6.5.1.6 Principales Recursos de la TNUA Destinados a la Enseñanza del Diseño Gráfico**

Como se mencionó anteriormente, el sistema educativo en Taiwán consta de nueve años de enseñanza obligatoria (seis años de escuela primaria, y tres años de secundaria básica) y para ello se destina el 18% de los gastos del Gobierno Central y cuentan con un profesor por cada 20 alumnos<sup>11</sup>.

El departamento de Artes Visuales de la Universidad Nacional de Artes de Taipei posee salones amplios para la enseñanza de las materias teórico-prácticas, totalmente equipados para la pintura, escultura y la cerámica; además de todas las materias relacionadas con la tecnología como lo son el video, la fotografía, el sonido, el diseño, la animación por

---

<sup>11</sup> Ministerio de Educación de Taiwán. Ídem.

computadora, entre otros. El departamento también ha adquirido un arsenal grande de reproducciones occidentales del mismo tamaño de la escultura y de reproducciones budistas chinas de la escultura.

Para la carrera de Arte y Tecnología, la TNUA cuenta con la siguiente infraestructura y equipo:

- **Laboratorio de cómputo** con 53 computadoras Pentium IV, flat monitor, con programas de diseño de última generación como Adobe Creative Suit Premium V.I I MAC, Web Design Garage MAC Campbell, Adobe Creative Suite STD I.I MAC, Shockwave Flash entre otros; equipo complementario: 3 plotters, 10 impresoras, 10 scanner, así como manuales, plantillas para dibujo y una cámara Web por equipo.
- **Laboratorio de video**, con 3 proyectores de cañón, 5 televisores de 27” con lectores externos de VCD, DVD y CD room, 30 cámaras de video digital, 5 proyectores de imágenes en movimiento, 30 cámaras fotográficas digitales con resolución que oscila entre los 6 y 8 megapíxeles, 15 computadoras MAC, además de equipo especializado para la producción de videos y manuales de referencia.
- **Laboratorio de Sonido** que comprende 10 cubículos para realizar trabajo acústico, con consolas para grabar efectos de sonido, computadoras MAC y otras herramientas para la realización de efectos de sonido y grabación digital de voz. Manuales con instrucciones de uso de la tecnología.
- **Biblioteca**, con una basta colección de libros de arte, tecnología, historia y diseño entre otros, además de una amplia colección de videos y CD con imágenes de vanguardia o históricas de gran relevancia.

Si bien es cierto en Taiwán existe un mayor apoyo a la educación y mayor desarrollo tecnológico, esto no significa que todos los recursos con los que cuenta el departamento de Artes Visuales provengan de fondos estatales; la TNUA también realiza muchas labores de

relaciones públicas y alianzas con empresas privadas locales que, por ejemplo, invierten su dinero en la educación o hacen donativos de recursos tecnológicos a cambio de que el departamento desarrolle la publicidad o algún otro tipo de proyecto relacionado con las disciplinas artísticas, en lugar de contratar una empresa de diseño gráfico.

## 6.5.2 Generalidades de El Salvador

El Salvador está localizado en América Central, entre el norte y sur del Continente Americano. Limita al poniente con la República de Guatemala, al norte con la República de Honduras, al oriente, con las Repúblicas de Honduras y Nicaragua en las aguas del Golfo de Fonseca y al sur con el Océano Pacífico. La extensión territorial es de aproximadamente 20,742 Kilómetros cuadrados y presenta 296 Kilómetros de litoral en el Pacífico que se extiende a lo largo del país (Gráfica 4).

Grafica 4: Ubicación Geográfica de El Salvador



El Salvador es un Estado soberano y cuenta con un Gobierno Republicano, Democrático y Representativo. Su sistema político es pluralista y se expresa por medio de partidos políticos. La Constitución vigente de la República es la de 1983. Se eligen por medio del voto popular, al Presidente de la República, las Autoridades Municipales y el Congreso. Se respeta la independencia de los poderes Ejecutivo, Legislativo y Judicial.

En la parte educativa, actualmente funcionan escuelas de educación primaria y secundaria, pública y privada, así como centros de formación técnica y universidades, algunas de las cuales ofrecen cursos de post grado y maestrías en diferentes especialidades. El Salvador cuenta con un canal de televisión nacional dedicado exclusivamente a la educación y difusión cultural, con el objetivo de brindar a toda la población la misma calidad educativa de los centros de enseñanza.

Para mejorar la calidad y eficiencia del sistema educativo, se está desarrollando una profunda reforma orientada a proporcionar los conocimientos y capacidades que garanticen la igualdad de oportunidades y generen condiciones que promuevan la movilidad y equidad social, a la vez que se convierta en una herramienta que permita elevar la productividad y hacer más competitiva la mano de obra del país.

#### **6.5.2.1 Sistema Educativo de El Salvador**

La mayor parte de la gestión educativa ha estado en manos del Estado, quien la ha ejercido en forma predominantemente centralista, burocrática y politizada. En el modelo actual, los Ministerios de Educación deciden la construcción e insumos de las escuelas, así como la contratación y políticas de personal, la dotación de libros, los planes académicos, las evaluaciones y un sin fin de aspectos sustantivos y administrativos. Las personas que administran localmente las escuelas y en particular los padres de familia, rara vez son tomados en cuenta, en aspectos trascendentales de la gestión educativa.

Durante los últimos años se ha puesto énfasis en la necesidad de sostener los cambios generados en el sistema educativo, mediante el impulso de reformas orientadas a mejorar sensiblemente la calidad de la educación. Para ello, el Ministerio de Educación ha puesto gran énfasis en las acciones de apoyo pedagógico para el docente (creación del asesor pedagógico), en la capacitación docente (creación del Sistema de Desarrollo Profesional Docente), en el fortalecimiento del recurso tecnológico en la educación (modernización de los Institutos Tecnológicos y creación de los Centros de Recursos de Aprendizaje para Educación Básica y Media) y en la reforma institucional profunda de las Direcciones y Departamentos del Ministerio.

De acuerdo a documentos de Gobierno, la educación en El Salvador “busca contribuir y promover el desarrollo integral de la persona en su dimensión moral, individual y social, garantizando una educación de calidad y para todos, a fin de construir una sociedad justa, próspera y humana en el marco de un mundo competitivo en permanente cambio”<sup>12</sup>.

La estructura del Sistema Educativo Salvadoreño comprende dos corrientes: **Educación formal**, constituida por cuatro niveles que son el Parvulario, el Básico, el Medio y el Superior; **Educación no formal**, la cual está compuesta por todo aquel aprendizaje diplomado o no, que no confiere al estudiante un grado académico.

El sistema educativo se divide en un año de Kinder y uno de preparatoria, seguidos de tres años de educación primaria, tres años de educación secundaria y dos años de bachillerato académico o tres años de bachillerato técnico, para posteriormente pasar a la educación superior.

Dentro de los programas de estudio de educación básica existen espacios para el aprendizaje de las artes, aunque dentro de las instituciones generalmente la clase se limita a la enseñanza de canciones sin siquiera enseñar la lectura musical, el tiempo invertido para estas clases es de una hora clase a la semana.

---

<sup>12</sup> Abigail Castro de Pérez “Sistema Educativo Nacional de El Salvador”. Ministerio de Educación de El Salvador y Organización de Estados Iberoamericanos. Nueva San Salvador, 1996

La mayoría de instituciones de educación básica y superior en El Salvador poseen bibliotecas y recursos de apoyo como televisores, VHS, equipos de sonido y proyectores de imágenes. En los últimos años, algunas instituciones de educación primaria y básica han comenzado integrar las computadoras a sus procesos de enseñanza. En su mayoría son instituciones privadas y generalmente los estudiantes de corta edad no tienen un acercamiento directo a este recurso tecnológico y quienes imparten la asignatura de computación se dedican a enseñar únicamente los aspectos teóricos dejando la práctica un poco relegada. La mayoría de universidades poseen centros de cómputo, algunos de ellos con serias restricciones para el acceso a Internet. A esto se suma el hecho de que, el uso de estos centros es colectivo lo cual genera un alto déficit en el uso de esta herramienta, hecho que se vuelve todavía más significativa en las áreas rurales, en donde las condiciones para el uso de equipo de cómputo e Internet son todavía más limitados o casi inexistentes.

Algunos departamentos universitarios -debido a que imparten carreras relacionadas con cómputo o diseño- poseen pequeños centros de cómputo de uso exclusivo para los estudiantes de la carrera, quienes tienen acceso al recurso generalmente solo durante el período de la clase. En general dentro de los centros de cómputo de los departamentos, los programas de diseño o de edición de texto no se mantienen actualizados, además de no contar con manuales de entrenamiento que expliquen el uso del software instalado en el equipo de cómputo. La Universidad de El Salvador no es la excepción.

### **6.5.2.2 Calificación de los Docentes**

Para ser profesor universitario, las leyes de El Salvador establecen que se debe ser salvadoreño o centroamericano, graduado o incorporado en cualquiera de las universidades legalmente establecidas en el país, o autorizado para el ejercicio de la profesión. Podrán ser profesores los salvadoreños graduados en universidades extranjeras, siempre que acrediten ante el Poder Ejecutivo en el Ramo de Educación, el grado académico respectivo. También podrán ejercer la docencia, los profesores extranjeros que llenen los requisitos que

establezcan los Estatutos. Del mismo modo, los Estatutos establecen las condiciones que deben llenar las personas encargadas de enseñar materias que no requieren de título académico.

### **6.5.2.3 Sistema de Educación Superior en El Salvador**

La educación superior en El Salvador se estructura en función de las necesidades laborales del país y de los intereses vocacionales y posibilidades económicas de los estudiantes. Actualmente por ejemplo, existe un mayor interés expreso por parte de las instituciones oficiales, por fomentar el desarrollo educativo y para ello se están incorporando reformas e implementando procesos de control de las instituciones que se dedican a ofertar educación superior.

La educación superior ofrece estudios que dan derecho a la obtención de títulos y grados, en áreas tecnológicas, profesionales y científicas. Los diferentes grados intermedios de la Educación Superior conceden la formación que especifican los planes de estudio legalmente aprobados y no tienen carácter terminal. El prerrequisito para ingresar a una institución de educación superior es haber concluido los estudios de Educación Media o equivalentes y aprobar satisfactoriamente la Prueba de Actitudes y Aprendizaje (PAES), la cual consiste en un examen que abarca todas las áreas teóricas vistas durante los años del bachillerato.

En El Salvador existen diferentes universidades de educación superior entre las cuales destacan: la Universidad Centroamericana “José Simeón Cañas”, la Universidad “Doctor José Matías Delgado” y la Universidad Don Bosco entre otras, todas de carácter privado. La Universidad de El Salvador (UES), es la única de carácter estatal, aunque los fondos asignados presupuestariamente no son los suficientes para cubrir todas las necesidades de la misma, por lo que debe recurrirse a la búsqueda y/o generación de fondos externos que permitan la operatividad manera adecuada, aunque no óptima.

La Universidad de El Salvador fue fundada en 1941 y su misión como institución de Educación Superior abierta a todos los sectores de la sociedad salvadoreña, es el de “favorecer con educación a las amplias mayorías poblacionales de limitados recursos económicos; realiza sus funciones en forma democrática preparando profesionales con calidad y capacidad científico-técnica, con una sólida formación humana, y con pensamiento creativo, crítico, solidario y proactivo de acuerdo a las necesidades económicas, sociales, políticas, jurídicas, ecológicas y culturales presentes y futuras de la sociedad, con el objeto de crear, conservar y difundir ciencia y cultura para contribuir al proceso de transformación y autodeterminación, promoviendo el desarrollo social, justo y sostenido por medio de la investigación científica, la docencia y la proyección social en una dinámica permanente de cambio<sup>13</sup>.

Los estudios a nivel técnico duran entre dos y tres años seguidos de dos o tres años más para optar por el grado de licenciado, posteriormente pueden realizarse dos años más para obtener el grado de Master o cuatro años más para obtener el Doctorado en filosofía. Sin embargo, la oferta de estudios de postgrados en El Salvador es bastante limitada, especialmente para la población de escasos recursos.

Los estudios a nivel superior duran entre cuatro y cinco años para obtener licenciatura o ingeniería y siete años para ser médico. Estos van seguidos de 2 años para obtener el grado de master y 4 para obtener el grado de doctor.

#### **6.5.2.4 Sistema de Enseñanza del Diseño Gráfico en la UES de El Salvador**

Años después de fundada la Universidad de El Salvador, surge la Escuela de Artes, pues no se contaba con ninguna institución a nivel superior que enseñara materias directamente relacionadas con el arte; en la década de los noventas la Escuela de Artes renueva su pensum académico dando origen a la carrera en Artes Plásticas con la cual se busca la

---

<sup>13</sup> [www.ues.edu.sv](http://www.ues.edu.sv)



formación teórica y técnica de profesionales en las Artes Plásticas con una metodología sistemática generalizada durante los tres primeros años de la carrera, sirviendo como base para la opción en los dos últimos años, en una de las cuatro sub-especializaciones ofrecidas por el plan: pintura, escultura, cerámica y diseño gráfico.

#### **6.5.2.5 Programa de Diseño Gráfico de la UES de El Salvador**

El programa de enseñanza de la licenciatura en Artes Plásticas con especialización en Diseño Gráfico de la UES posee tres años de materias de tronco común algunas de las cuales son teóricas y/o prácticas, relacionadas con el campo del arte, las ciencias y humanidades; los dos últimos años de la carrera son destinados para aprender las materias de la especialización (anexo 4). Durante este período el estudiante debe cursar materias relacionadas con la publicidad y el diseño, dejando pequeños espacios para la enseñanza de algunos paquetes de diseño y animación lo cual se puede ver como el aspecto tecnológico de la licenciatura; éstas materias son de naturaleza práctica y teórica, aunque algunas veces en la práctica se quedan solo a la experimentación, es decir, realización de actividades prácticas sin el apoyo de los aspectos teóricos. Los estudiantes deben cumplir con los requisitos necesarios para poder llevar la carga académica correspondiente al año que cursan.

Las asignaturas cuentan con un docente encargado y se imparten en un período que oscila entre 3 y 6 horas a la semana, en las cuales muchas veces se desarrolla parte de la actividad práctica de las materias que así lo requieren; además el estudiante debe dedicar tiempo adicional para la elaboración de trabajos prácticos. El período de clases se divide en dos ciclos de aproximadamente cinco meses al año y la condición básica para cursar las materias que cada ciclo ofrece, es que el estudiante apruebe los prerrequisitos correspondientes a cada asignatura. Para aprobar una materia se debe obtener una calificación mínima de seis y cumplir con un 70 % de asistencia a clases. Generalmente el docente que evalúa una asignatura práctica busca hacerlo desde una perspectiva conceptual,

es decir, valorando aspectos como ritmo, armonía, concepto del trabajo práctico, entre otros.

La mayoría de docentes cuentan con un grado universitario y buscan estimular la creatividad, sin salirse del academicismo riguroso en materias como dibujo y pintura entre otras.

Para poder realizar la carrera de Artes Plásticas en la UES se debe cumplir con los requisitos del sistema educativo como son el ser bachiller, además muy particularmente se requiere que el nuevo estudiante cuente con potencial para el desarrollo de la creatividad artística, disciplina de trabajo, habilidades psicomotrices para el manejo de herramientas y materiales y deseo de profesionalización en el campo.

Con el objeto de dar a conocer el trabajo que se desarrolla dentro de la Escuela de Artes dentro de algunas asignaturas prácticas se realizan exposiciones artísticas, en las cuales se exhiben los trabajos prácticos que los estudiantes han desarrollado dentro de la materia; la Escuela de Artes cuenta con una sala de exposiciones permanente abierta al público en general. Pese a ello, muchas veces es el estudiante quien debe buscar los espacios para dar a conocer su obra fuera del recinto universitario.

Es importante mencionar que existen otras tres instituciones de educación superior dedicadas a la enseñanza del diseño gráfico, siendo éstas la Universidad “Dr. José Matías Delgado”, la Universidad Don Bosco y la escuela “Mónica Herrera, todas de carácter privado. A efecto de comparación se anexan los pensum de cada una de estas entidades (anexo 5).

#### **6.5.2.6 Principales Recursos Destinados a la Enseñanza de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes de la UES**

En el área de la educación superior se busca crear, mantener y aplicar condiciones técnicas y legales que aseguren la calidad y el desarrollo de la educación superior en El Salvador. Entre las instituciones de educación superior más reconocidas en El Salvador están: La Universidad de El Salvador (UES), la Universidad Centro Americana José Simeón Cañas, la Universidad Don Bosco y la Universidad José Matías Delgado.

La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador cuenta con un director y con 12 docentes, de los cuales ocho (8) están a tiempo completo, dos (2) medio tiempo y dos (2) contratados por horas clases. Algunos de ellos ejercen también como directores de las sub especializaciones, procesos de grados, etc. La escuela cuenta además con personal de apoyo, integrado por dos modelos (uno femenino y otro masculino) empleados para las asignaturas prácticas, una secretaria y un ordenanza.

Dentro de la Escuela de Artes se cuenta con los siguientes recursos:

- **Centro de cómputo**, que posee: 25 computadoras con sus respectivas licencias para el uso de sistema operativo (Windows XP) y procesadores de texto y hojas de cálculo (Office XP). Los programas de diseño gráfico utilizados son el ADOBE Photoshop 8.0 CS, Studio Macromedia MX, COREL 12, y QuarkXpress 6.0, pero estos no cuentan con las licencias respectivas de uso.
- **Laboratorio de Fotografía**: La escuela no cuenta con uno propio, pero existe un acuerdo con el departamento de Periodismo de la Facultad de Ciencias y Humanidades para desarrollar la materia en los horarios solicitados.
- **Taller de Cerámica**: Este cuenta con dos hornos, tres mesas amplias de trabajo, un torno manual, dos estantes para el secado de la producción.

- **Taller de Escultura:** este espacio posee varias mesas para la elaboración de tallas, el modelado, etc.
- **Taller de Grabado:** cuenta con dos mesas amplias de trabajo y una prensadora de papel pequeña.
- **Taller de Dibujo y Pintura:** poseen 9 mesas de dibujo, un amplio número de caballetes y banquitos de trabajo.

La mayoría de recursos con los que cuenta la Escuela de Artes vienen de la Facultad de Ciencias y Humanidades y algunas veces se ha donado algún equipo y/o herramientas para uso de la Escuela de Artes, como en el caso del Gobierno de Japón que años atrás donó papel para grabado, herramientas y asignó profesores para algunas materias específicas. Actualmente se realizan algunas gestiones para recibir ayuda de instituciones ajenas a la universidad, dado que existen muchas carencias de recursos materiales, humanos y tecnológicos.

### **6.5.3 Comparación de la Enseñanza del Diseño Gráfico en Taiwán y El Salvador**

Dentro del sistema de educación de ambos países existen espacios para la enseñanza de las artes; sin embargo el tiempo de enseñanza del mismo no es suficiente y muchas veces es contemplado sin la seriedad que amerita, por lo cual son pocos los estudiantes que aprovechan los contenidos de las asignaturas. Además, dentro del sistema de educación básica de El Salvador, los estudiantes con actitudes para el arte no tienen la posibilidad de recibir dentro de su institución una enseñanza especializada dentro del área artística que les interesa, incluso muchas veces estas aptitudes pasan desapercibidas por sus docentes, lo cual dentro del sistema educativo Taiwanes, sí es promovido.

Aunque el espacio para la enseñanza de las materias artísticas es pequeño, los estudiantes Taiwaneses pueden optar por el aprendizaje de música o de las artes visuales y el programa de enseñanza posibilita que el alumno por lo menos tenga un cierto dominio de las acuarelas y el dibujo, además de obtener conocimientos de pintura china.

Si bien es cierto el sistema de educación de Taiwán en general se concentra más en evaluaciones, el tiempo de duración del mismo es más corto que el salvadoreño. Esto no implica que sea de inferior calidad. La carrera de Licenciatura en Artes Plásticas con especialización en Diseño Gráfico en El Salvador dura un período de cinco años, dentro de los cuales, los primeros tres años son para impartir materia relacionadas directamente con el arte y las humanidades, entre otros aspectos; los últimos dos años son dedicados a las materias relacionadas con el diseño gráfico y la publicidad.

Por otra parte la carrera ofertada por la TNUA se extiende por cuatro años, en los cuales los dos primeros años se enfocan en el estudio de las artes, la tecnología y la producción artística; sin embargo durante el segundo año existe la posibilidad de cursar materias optativas según la oferta universitaria disponible. Para los siguientes años de estudio de la carrera, se da al estudiante la posibilidad de optar por diferentes materias según la preferencia o interés particular del estudiante; siempre y cuando cumpla con los requisitos de la asignatura.

El programa de enseñanza del Diseño Gráfico salvadoreño está enfocado a potenciar el desarrollo de la creatividad artística utilizando técnicas manuales, las cuales muchas veces requieren una mayor inversión de tiempo y mayores costos, dejando las tecnologías generalmente solo para pequeños espacios dentro de algunas asignaturas; además lo tecnológico se limita a la utilización de paquetes de diseño y cámaras fotográficas. Por el contrario, dentro del programa de la carrera impartida en la Universidad Nacional de Artes de Taipei existe un mayor interés por el desarrollo de lo artístico empleando la mayor cantidad de herramientas tecnológicas, para lo cual invierten en los últimos aspectos de vanguardia. En el cuadro 2 se abordan diferentes aspectos comparativos en la formación de diseño gráfico entre ambos países.

**Cuadro 2**  
**Aspectos Comparativos de la Educación Superior de Diseño Gráfico en Taiwán y El Salvador**  
**Periodo: 2004-2005**

Tópico	El Salvador	Taiwán
<b>1. Aspectos Generales:</b>		
1.1 Orígenes de la Carrera en las Universidades Seleccionadas	En 1999 la Universidad de El Salvador crea la especialidad de Diseño Gráfico dentro de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas.	La TNUA es la Universidad de más alta enseñanza en el aprendizaje de las artes en Taiwán. Sus orígenes se remontan desde 1982, cuando se creó el Instituto Nacional de Artes, cambiando a su actual nombre en el año 2001
1.2 Proceso Actual de Selección de Alumnos	Existe un proceso abierto de selección de estudiantes, basado en la demanda. Como requisitos previos únicamente se exige la aprobación de los dos años de educación media (bachillerato). No existe evaluación de prueba de actitudes.	Para poder ingresar a esta carrera se requiere haber concluido los nueve años de educación básica, tener conocimientos sobre idioma inglés y computación, pero dan mucha importancia a la aprobación de pruebas de aptitudes y de formación de destrezas en caligrafía, pintura china, dibujo y acuarela.
1.3 Oferta Educativa	Es la única entidad de carácter público que imparte la carrera de diseño gráfico a nivel de educación superior	Existen tres universidades que ofrecen <b>exclusivamente</b> carreras artísticas: el Instituto Universitario Nacional de Artes de Taiwán, la Universidad Nacional de Artes de Taipei y el Instituto Universitario Nacional de Artes; en 1996 surgió el instituto Universitario Nacional de Artes de Tainan, en el cual se ofrecen postrados.
1.4 Presupuesto	Se le asigna el 1.17% del Presupuesto General de la Nación, el más bajo respecto a las demás universidades de la región Centroamericana. Eso equivale al 0.19% del PNB	Durante el próximo sexenio se espera asignar a educación, el 3% del PNB.
1.5 Sobre formación de Docentes	Los docentes poseen formación superior y un pequeño grupo cuenta con estudios de postgrado. El sistema permite contrataciones a tiempo parcial.	Los docentes se dedican exclusivamente a la enseñanza y cuentan por lo general con estudios de post grado en la especialidad. Se les exige simultáneamente producción de obras e interactúan con artistas de prestigio.

<b>2. Sobre Tecnología:</b>		
2.1 Acceso a Tecnología y Recursos audiovisuales	Precios excesivamente elevados, especialmente si se desea mantener recursos actualizados y de vanguardia. Se determinó que la tecnología en general, cuesta alrededor de un 40% más del costo al que puede ser obtenida en Taiwán.	Es uno de los principales proveedores de alta tecnología a nivel mundial y por lo tanto, el costo de acceso a la misma es bajo.
2.2 Uso de Tecnología en procesos de Enseñanza	A raíz de las limitaciones presupuestarias de la UES, fue hasta en el 2003 cuando se adquirió equipo tecnológico que apoyara la formación de los estudiantes de diseño gráfico de la Escuela de Artes	Existe desde los orígenes de la institución, con la diferencia de que se adecua según los nuevos avances tecnológicos disponibles en el mercado. Por ejemplo, todos los Centros de Cómputo disponen de monitores pantallas planas desde aproximadamente el año 2000.
2.3 Software utilizado	Adobe Photoshop, Macromedia Studio, Corel, Quarck Xpress, Adobe Illustrator, Page Maker.	Adobe Creative Suit Premium V.I I MAC, Web Design Garage MAC Campbell, Adobe Creative Suite STD I.I MAC, Shockwave Flash, entre otros.
<b>3. Mecanismos de Difusión Utilizados:</b>	Se cuenta con algunos espacios públicos pero de manera limitada, porque no son de carácter permanente. No se aprovechan los potenciales de difusión masiva de información que ofrece el Internet. La Escuela de Artes cuenta con una sala de exposiciones permanente abierta al público en general.	Existe mayor variedad de mecanismos para la difusión: sitios Web institucionales y/o personales; salas permanentes de exhibición en horarios adecuados a la población, inclusive hasta horarios nocturnos; exhibiciones en espacios masivos (metro, centros comerciales, parques, salas, etc.).
<b>4. Papel de la Empresa privada</b>	Poco activo. En ocasiones ofrece patrocinio para la realización de diferentes exposiciones. En la actualidad busca conferírsele un papel mas dinámico en el proceso de formación de los estudiantes.	Muy activo. Realiza aportes facilitando espacios de difusión y absorbiendo buena parte de la mano de obra profesional que egresa de la universidad. Actúa como elemento de orientación sobre las necesidades audiovisuales requeridas en mercados cada vez más competitivos.

Elaboración Propia en base a recopilación bibliográfica y entrevistas

# Conclusiones

設計 shèjì

言又

CAPITULO VII



言計



## **Capítulo VII**

### **Conclusiones de la Investigación**

En esta investigación se ha mencionado varias veces que Taiwán es un país mucho más desarrollado que El Salvador y culturalmente la educación es un factor importante en la vida de su población; sin embargo también hay ciertas limitaciones para la educación artística, la cual se ve limitada por el tiempo de enseñanza dentro del sistema educativo.

La corta duración de los programas de educación básica y las licenciaturas, profesorado o ingenierías en Taiwán, no implican que sean de menor calidad, pero si posibilitan que un mayor número de estudiantes puedan especializarse, porque invirtiendo un menor tiempo en la educación básica y en los primeros estudios universitarios cuentan con una buena edad para poder realizar sus estudios de postgrado, sin sentir la preocupación de que al concluir estos últimos estudios no contarán con la edad suficiente para ser parte del sistema laboral.

En ambas universidades se valora tanto lo teórico como lo práctico y aunque la poca utilización de herramientas tecnológicas no implica una inferior o superior calidad en los trabajos, el producto artístico continúa siendo de alta calidad puesto que el potencial creativo de los estudiantes es el que se pone de manifiesto. Sin embargo, el uso de mejor tecnología marca una diferencia en cuanto a facilitar el trabajo artístico, además de abrir un mayor campo de posibilidades basadas en el sonido y la animación, entre otros aspectos. Adicionalmente, el acabado del producto final puede parecer más atractivo al usuario final, especialmente por los avanzados procesos de impresión de uso masivo, tales como impresión en relieve. En definitiva, la mayor disponibilidad y el mejor acceso a diferentes recursos gráficos, marcan una diferencia significativa en cuanto al grafismo propuesto por cada estudiante, no por el aspecto creativo inmerso, sino más bien, por la conjugación de mayores elementos técnicos que ofrecen una mayor posibilidad al diseñador gráfico, en cuanto a la comunicación visual de su mensaje.

Dentro de la dinámica actual de la globalización y la evolución de las tecnologías se requiere del conocimiento y dominio de recursos de vanguardia, pues estas tecnologías a parte de beneficiar y enriquecer el trabajo en el campo del diseño publicitario, serán las herramientas que en el futuro el mercado laboral demandará. Esto requiere que el diseñador posea un amplio dominio de las tecnologías disponibles, puesto que una mayor cantidad de empresas e instituciones que forman parte del mundo globalizado, comenzarán a requerir los recursos audiovisuales que les permitan competir adecuadamente y diferenciarse del resto de su competencia.

El alto desarrollo tecnológico de Taiwán posibilita que desde los niveles básicos de educación se tenga acceso a las diferentes tecnologías. La carrera en Arte y Tecnología posee recursos de vanguardia, caso contrario dentro de la Universidad de El Salvador donde se tienen limitaciones de recursos económicos, lo cual muchas veces dificulta la adquisición de algunos equipos y programas de diseño. Además existen muy pocas o casi ningún tipo de alianza estratégica con instituciones gubernamentales o empresas privadas que puedan contribuir al mejor equipamiento y fortalecimiento de la formación educativa de la Escuela de Artes en general.

Dentro de la Escuela de Artes de la UES recientemente se ha abierto un espacio para la socialización de las obras artísticas; no obstante, puede considerarse que esta iniciativa, a parte de ser importante, no permite un medio masivo de difusión que permita llevar a más personas, el material allí expuesto. Esto se ve limitado aún mas, por la no existencia de un sitio Web especializado en el tema, en el cual se de a conocer la proyección artística de la Escuela, sus actividades, estudiantes y trabajos desarrollados dentro de la institución, entre otros aspectos.

El estudiante Taiwanés tiene la ventaja de dominar en cierta medida el idioma inglés, antes de llegar a la universidad, por lo cual puede acceder a información de los países occidentales lo que posibilita la fusión en materia artística de su cultura con las teorías o conocimientos vanguardistas.

Los programas para la enseñanza del Diseño Gráfico entre ambos países, difieren incluso en cuanto al nombre de la carrera y consecuentemente en cuanto al énfasis otorgado en cada uno de ellos. Sin embargo con mas o menos recursos, ambas instituciones buscan dar al estudiante los mejores conocimientos teóricos para que a partir de ellos creen obras de arte que contribuyan al desarrollo de arte y la cultura del sus respectivos países.

# Recomendaciones

設計 shèjì

言又

CAPITULO VIII



言計

## **Capítulo VIII**

### **Principales Recomendaciones**

Dentro del programa de la carrera de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UES todas materias se cursan obligatoriamente, sin dar espacio al estudiante de seleccionar asignaturas dentro del campo que más se acerque a su vocación. Probablemente la única excepción sea en el caso de la materia “Idioma extranjero” en la cuál los estudiantes pueden elegir entre diferentes idiomas (inglés, francés y portugués). Sería conveniente que en los dos últimos años que corresponden a la sub especialización, se pusiera a disposición de los estudiantes un grupo de materias optativas dentro de las cuales los estudiantes pudieran orientarse al área de su mayor interés, sobre todo, porque el campo del diseño gráfico tiene múltiples aplicaciones y ello permitiría iniciar un proceso de exploración de aptitudes en función de las demandas del mercado.

Es conveniente que la Escuela de Artes de la UES incluya dentro de su programa de enseñanza, materias en las cuales se impartan conocimientos sobre animación y los aspectos relacionados con esta disciplina, incluyendo conceptos sobre estructura del Internet y su relación con el arte, así como aspectos novedosos de multimedia y video; además de incluir materias que aborden las diferentes tecnologías, especialmente por los cambios acelerados experimentados en este campo y que exigen un permanente seguimiento de las nuevas tendencias tecnológicas. El abordaje teórico de las mismas no debe olvidarse.

Otro aspecto importante a tener en consideración, es la necesidad de buscar mayores espacios para la difusión y promoción del trabajo artístico. Un buen ejemplo de ello es la disponibilidad de sitios Web con dominio propio, en donde se pueda dar a conocer todo lo relacionado con la Escuela de Artes, los trabajos más destacados de los estudiantes y con acceso directo a las direcciones electrónicas o sitios Web de los estudiantes graduados. Esto a parte de ser de bajo costo, se constituye en una buena carta de presentación de la institución, constituyéndose en una ventana permanente de exposición a nivel internacional.

El papel del sector privado en el proceso de formación de diseñadores gráficos es importante, no solamente como ente orientador de tendencias, sino también como facilitador de recursos. Es conveniente que la Escuela de Artes de la UES busque realizar un mayor número de alianzas estratégicas con instituciones gubernamentales y empresas privadas para recibir recursos económicos, materiales, tecnológicos o personal profesional docente, a cambio del desarrollo de proyectos publicitarios, de diseño informativo o comercial para estas empresas.

Sería muy positivo que la institución responsable de la educación superior de las artes visuales realizara un estudio de los programas de enseñanza de las artes a nivel de educación básica y que de ello saliera una propuesta de renovación del programa del sistema educativo, para que haya una mejor comprensión del arte y que los estudiantes dominen aspectos básicos de la elaboración de la obra artística; además esto podría contribuir al desarrollo artístico y a mejorar el nivel de conocimientos del futuro profesional de las artes.

Si bien es cierto en El Salvador los programas de educación básica abarcan la enseñanza del idioma inglés, muy poca gente al llegar a la universidad tiene un buen dominio de este idioma, por lo que sería muy provechoso que las materias de idiomas se abordaran durante los primeros años de educación universitaria para que dentro de la carrera pueda hacerse uso de textos de actualidad, que en la mayoría de veces están disponibles únicamente en idioma inglés.

Los programas de ambas universidades difieren grandemente en los contenidos de enseñanza, probablemente porque cada uno se enfoca a realidades sociales diferentes o por el mayor o menor desarrollo de cada economía. Independientemente de ello, es importante considerar que El Salvador de una u otra forma se ha envuelto en un proceso de globalización que -mas tarde o temprano- obligará a que los artistas gráficos dominen la mayor parte de tecnologías disponibles para su labor artística; por ello sería mejor adecuarse a los cambios pertinentes para que cuando sea necesario un dominio altamente tecnológico, el estudiante

de la Escuela de Artes y el profesional salvadoreño del diseño, estén totalmente preparados para trabajar dentro de un campo en permanente cambio.

Como parte final de esta investigación se abordan algunos elementos a considerar en un futuro proceso de renovación del programa de la Sub Especialidad de Diseño Gráfico. Esto no debe interpretarse como una propuesta de reestructuración académica puesto que ello trascendería el objetivo de la investigación actual. Es más bien, un aporte adicional para los equipos multidisciplinarios que en un futuro cercano deberán integrarse para tal fin y un insumo a la dinámica de cambio curricular que se plantea en la Escuela de Artes y en toda la Facultad de Ciencias y Humanidades de la UES. Debe comprenderse que las realidades externas y el contexto internacional en el que actualmente nos desenvolvemos, esta incorporando de manera permanentes cambios en nuestra forma de ver el mundo. Por esta razón los conocimientos deben adecuarse regularmente, con el objetivo de mayor oportunidad de adquisición de conocimientos y maximización en los contenidos de cada programa.

Recomendaciones de Materias a Modificar:

- **Tecnología Aplicada al Diseño Grafico:** Esta signatura podría abarcar aspectos tecnológicos como conocimientos de tecnología acústica y efectos de sonido.
- **Idioma Extranjero:** estas asignaturas se deberían ubicar en los primeros años de educación en lugar de Técnicas de investigación II y Métodos de Expresión Oral y Escrita II, ya que ambas materias se podrían fusionar con la cátedra de Técnicas de Investigación I y Métodos de Expresión Oral y Escrita I, logrando así enseñar lo básico de dichos contenidos.
- **Publicidad y Dibujo Publicitario:** retomando lo mejor de estas materias se podría crear una sola materia llamada Publicidad, en la cual se desarrollen aspectos teóricos y prácticos. Además algunas de las técnicas del dibujo enfocado a la publicidad, podrían abordarse dentro de las materias Dibujo II o III.

- **Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico I y II:** retomando los aspectos primordiales de ambas asignaturas se podría crear una sola materia manteniendo el nombre de la misma.
- **“Mercadotecnia” y “Producción y Consumo”** se podrían fusionar manteniendo los aspectos esenciales de ambas asignaturas, bajo el nombre de Mercadotecnia.
- **Fotografía I y II:** la readecuación en el tiempo de estas asignaturas beneficiaría al estudiante de diseño gráfico quien en su último año de carrera universitaria podría hacer uso de los conocimientos adquiridos en esta materia.
- **Técnicas de Investigación en Diseño Gráfico I y II:** Dentro de estas asignaturas se podrían incluir experimentos mecánicos y electrónicos.

Recomendaciones para la creación de Nuevas Asignaturas:

- **Introducción al Arte y la Tecnología:** Esta materia contendría elementos teóricos básicos para la comprensión de las diferentes tecnologías que pueden emplearse para la creación de la obra artística.
- **Estructura Internet:** Esta asignatura debe recopilar los aspectos más relevantes de la estructura del Internet, especialmente para su uso como herramienta de consulta histórica y referencial para la investigación de temas relacionados al diseño gráfico.
- **Animación:** Dentro de esta materia se enseñarían los principales aspectos relacionados con la de animación, tanto práctica como teórica.
- **3D Realidad Virtual:** Esta asignatura aportaría conocimientos que los estudiantes deberían llevar a la práctica sobre la tercera dimensión y la realidad virtual en el campo del diseño, además de abordar el uso de programas de diseño que faciliten la elaboración de este tipo de grafismo.



- **Multimedia:** En esta signatura se abordarían aspectos conceptuales de multimedia hasta el manejo de los diferentes programas para el desarrollo de la misma.
- **Diseño Web:** Esta disciplina abarcaría conocimientos de programas para el desarrollo de páginas y sitios Web. Herramienta importante para la promoción virtual de las diferentes propuestas estudiantiles.

A nivel de los últimos años de la sub-especialización, el programa quedaría de la siguiente manera:

<b>PROGRAMA ACTUAL DE LA SUB ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO GRAFICO</b>					
<b>AÑO</b>	<b>CICLO</b>	<b>ASIGNATURAS</b>			
<b>4</b>	<b>VII</b>	Historia del Diseño gráfico	Técnicas aplicadas al Diseño Gráfico I	Dibujo Publicitario I	Mercadotecnia
	<b>VIII</b>	Publicidad I	Técnicas aplicadas al Diseño Gráfico II	Dibujo Publicitario II	Producción y Consumo
<b>5</b>	<b>IX</b>	Publicidad II	Fotografía I	Técnicas de Investigación en Diseño Gráfico I	Idioma Extranjero I
	<b>X</b>	Tecnología aplicada al Diseño Grafico	Fotografía II	Técnicas de Investigación en Diseño Gráfico II	Idioma Extranjero II

<b>PROGRAMA SUGERIDO PARA ACTUALIZAR LA SUB ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO GRAFICO</b>					
<b>AÑO</b>	<b>CICLO</b>	<b>ASIGNATURAS</b>			
<b>4</b>	<b>VII</b>	Introducción a las Artes y la tecnología	Técnicas aplicadas al Diseño Gráfico I	Publicidad	Historia del Diseño gráfico
	<b>VIII</b>	Tecnología aplicada al Diseño Grafico	Técnicas aplicadas al Diseño Gráfico II	Internet	Fotografía I
<b>5</b>	<b>IX</b>	Técnicas de Investigación en Diseño Gráfico I	3D Realidad Virtual	Animación	Fotografía II
	<b>X</b>	Técnicas de Investigación en Diseño Gráfico II	Diseño Web	Multimedia	Mercadotecnia

# Muestra Práctica

設計 shèjì

言又

CAPITULO IX



言計

## **Capítulo IX**

### **Muestra de Aplicación Práctica del Diseño Gráfico**

A continuación se presenta una muestra de aplicación práctica de la investigación realizada. Esto culmina con la elaboración de un “Catálogo de Imágenes” en donde se muestran de manera comparativa, diferentes propuestas proporcionadas por estudiantes de la Licenciatura en Artes opción Diseño Gráfico de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, mientras que para el caso de Taiwán fueron facilitadas por estudiantes de la Taipei National University of Arts (TNUA) o retomadas de algunos sitios Web facilitados como referencia por parte de los mismos estudiantes o catedráticos de la TNUA. El catálogo se presenta de manera independiente a este documento y con imágenes a color que permitirán una mejor apreciación de las propuestas.

No obstante, se consideró pertinente hacer alguna comparación de propuestas, abarcando 4 diferentes categorías: arte digital, fotografía, impresos y marcas gráficas. El análisis de las imágenes de El Salvador y Taiwán es eminentemente descriptivo desde un punto de vista técnico. Es decir no comprende análisis de conceptos.

#### **9.1 Arte Digital**

Dentro de las herramientas más usualmente utilizadas en la elaboración de imágenes, se encuentran los programas de diseño digital como Adobe Photoshop en sus diferentes versiones. En las diferentes propuestas analizadas es evidente el uso de las diferentes herramientas, filtros y aplicaciones propios del programa en la construcción de las diferentes imágenes.

### 9.1.1 El Salvador

El primero de los ejemplos analizados (imagen 1), es una imagen construida a partir de filtros, en donde se alteran las sombras y luces de las texturas utilizadas, haciendo uso de la superposición de capas y añadiendo retoques de pintura para crear sensaciones atmosféricas de profundidad.

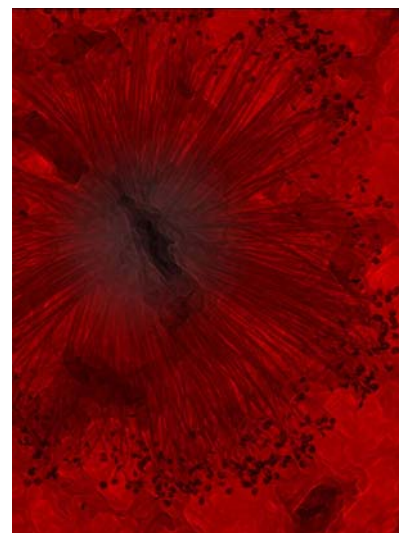


Imagen 1

En otra muestra de las imágenes proporcionadas (imagen 2), se observa la explotación del fotomontaje y el uso de elementos figurativos y tipográficos superpuestos, creando sensaciones y texturas que apoyan los conceptos de la imagen. En ambos casos los colores se mantienen manejados en una gama cálida.



Imagen 2

### 9.1.2 Taiwán

La muestra de arte digital de Taiwán denota aspectos similares en cuanto al apoyo tecnológico utilizado para su creación. En la imagen 3 se destaca el uso marcado de texturas de carácter geométrico y orgánico. En dicho ejemplo, se observa el uso de caracteres orientales y arábigos para hacer un uso más variado del lenguaje y hacer más comprensible el mensaje. Este detalle muestra la importancia que se le da a la tradición cultural, manteniendo siempre la relevancia de su lenguaje y caligrafía autóctona. El manejo de estereotipos no es tendiente a la cultura occidental o al "americanismo", sino que toman otros elementos referenciales más cercanos a su cultura. La gama de colores se maneja con tonos pasteles, generando alto contraste con un fondo oscuro.

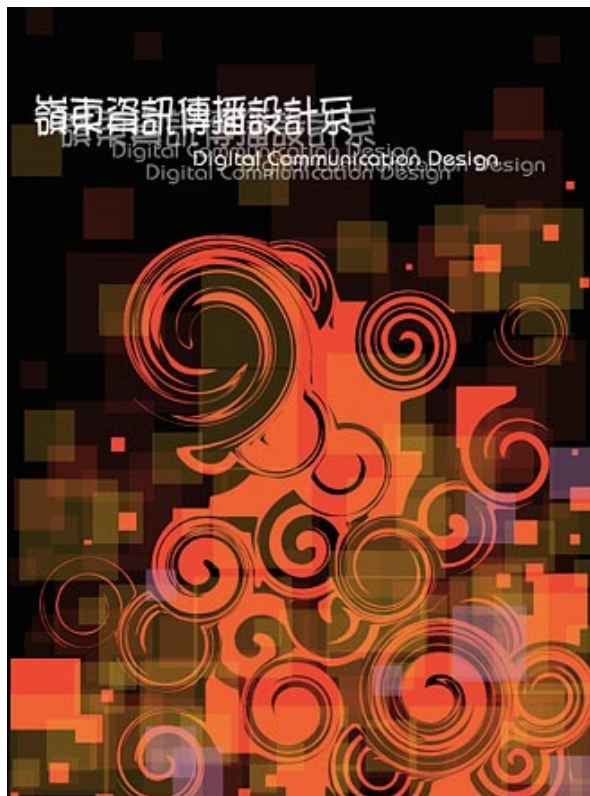


Imagen 3



Imagen 4

En la segunda muestra (imagen 4) se observa el uso del elemento humano y el fotomontaje, utilizando siempre efectos y capas que añaden riqueza gráfica a la composición de la imagen

## **9.2 Impresos**

Esta categoría comprende diseños diversos: afiches, brochures, tarjetas de presentación, anuncios de prensa, revistas, portadas de revistas, ilustraciones, viñetas y papelería institucional. Considerando que este formato está determinado o limitado por la rigidez en el contenido de las imágenes, se observa que existe una exploración en cuanto al juego de elementos, colores y composición, para hacer de la imagen algo no solamente funcional, sino también estéticamente agradable.

### **9.2.1 El Salvador**

En el primer ejemplo (imagen 5) es una portada de revista donde se observa el uso de la ilustración a partir de una obra pictórica intervenida digitalmente, manejando adecuadamente los textos de forma que se adecuan armónicamente a la imagen.

El segundo ejemplo (imagen 6) es un afiche que se destaca por el uso de la fotografía para la descripción elocuente de la marca y el producto presentado.

Como tercer ejemplo (imagen 7) se muestra una viñeta de un producto salvadoreño orientado al mercado oriental, por lo cual se observa el uso de caracteres y conceptos propios de dicha cultura.

La siguiente muestra de diseño para medio impreso (imagen 8) es la imagen de un brochure en donde se usa el acostumbrado formato de tres pliegues en donde se hace uso descriptivo de ilustraciones, utilizando colores dentro de una gama de tonos cálidos, manteniendo los textos informativos de manera puntual, buscando la no saturación del espacio.





Imagen 5

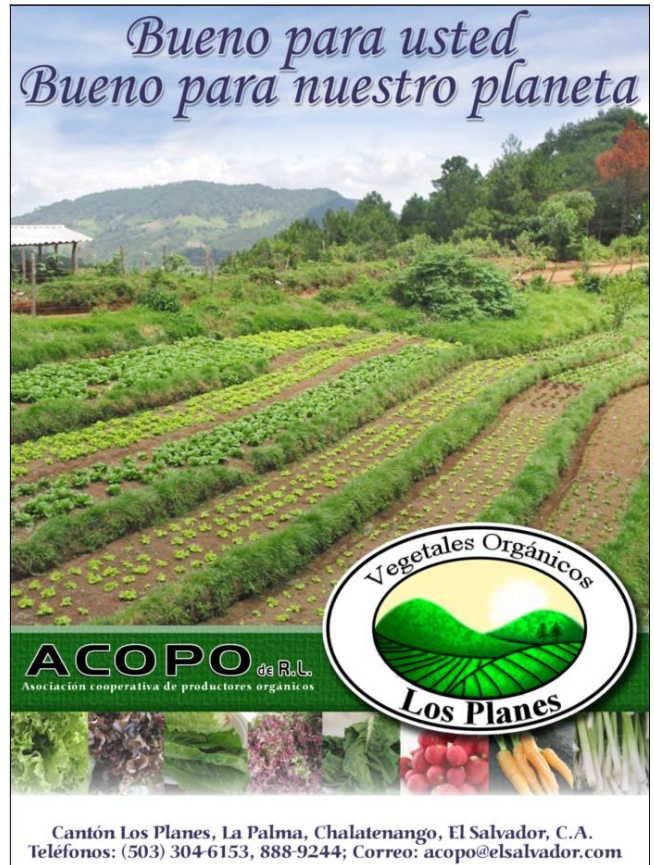


Imagen 6



Imagen 7



Imagen 8

### 9.2.2 Taiwán

El diseño para medio impreso de Taiwán presenta variantes en cuanto a los lenguajes utilizados, en donde se busca mantener el uso del lenguaje propio, así como el de otros de carácter más universal -como el inglés-, lo cual permite comunicar eficazmente la naturaleza del producto promocionado. Destaca la aplicación más frecuente de la fotografía dentro de la ilustración (imagen 9), así como elementos que buscan crear texturas o sensaciones visuales rítmicas, elemento que siempre está presente dentro de los diferentes diseños.

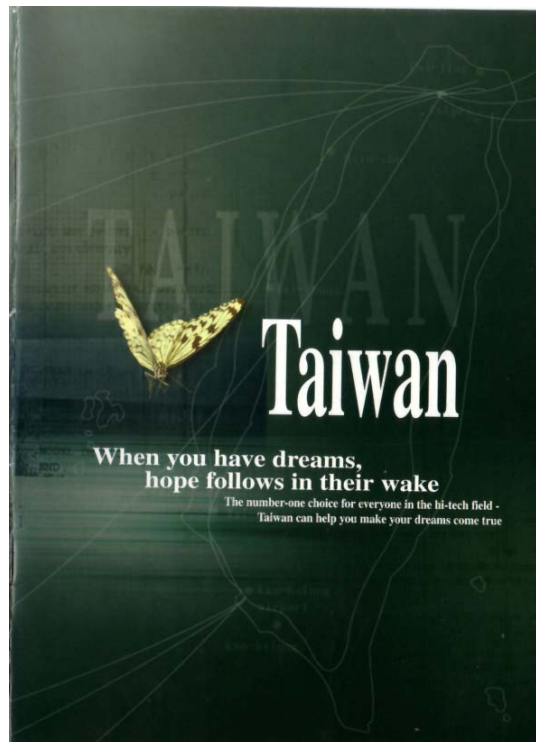


Imagen 9

El siguiente ejemplo está referido a un póster para una película (imagen 10), el cual muestra una variante muy peculiar en cuanto a las técnicas de creación de imágenes, retomando técnicas clásicas manuales como el dibujo a pluma y la aguada (acuarela). El diseño a pesar de su sencillez, da a conocer que las técnicas tradicionales son también válidas para la creación gráfica. La imagen siguiente (imagen 11) es una muestra sobre un anuncio sobre agua, el cual destaca por el uso adecuado del color y la fotografía, integrando los textos armónicamente dentro de la imagen y explotando inteligentemente el carácter del producto.

Otra variante del diseño para material impreso es la imagen de un brochure (imagen 12) construido dentro de un formato usual, seccionado en tres pliegues. Muestra el uso de la fotografía como elemento informativo, así como de la ilustración, utilizando textos escuetos donde se especifica la información visual.



Imagen 10

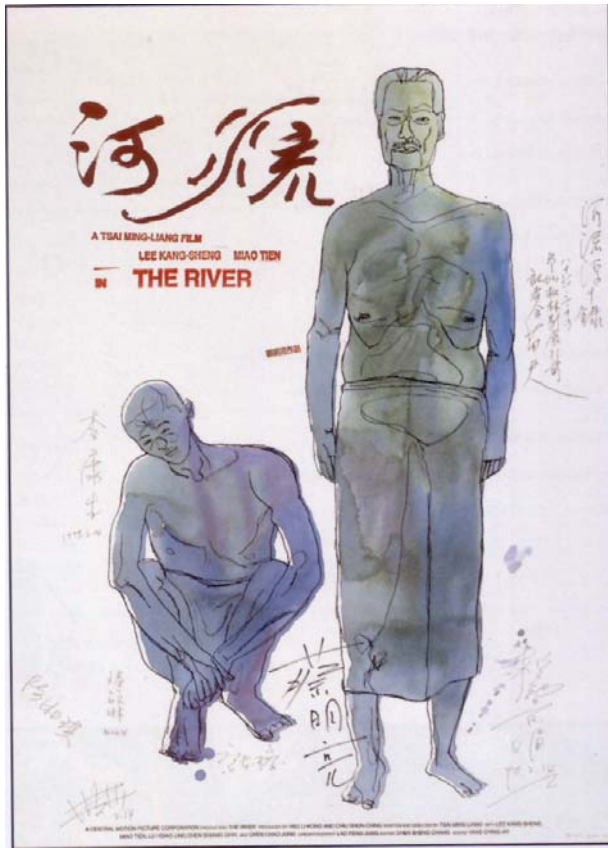


Imagen 11



Imagen 12



### 9.3 Marcas Gráficas

Uno de los elementos que se desarrolla dentro del diseño gráfico son las marcas graficas o logotipos, que generalmente sirven para identificar una empresa o producto particular, a través de grafismos, textos, símbolos, organizados de manera sencilla que reflejen directamente el carácter de la empresa o producto. Como es de entender, esta imagen representa directamente el carácter, la cultura e idiosincrasia de la empresa, por lo tanto las diferencias entre los diseños de El Salvador (imagen 13) y Taiwán (imagen 14), son relativas a los elementos gráficos marcados por la cultura.

Imagen 13



Imagen 14

## 9.4 Fotografía

El uso de la fotografía se encuentra adaptado en un plano secundario a las aplicaciones del diseño gráfico. Como se conoce, la fotografía ha tenido un desarrollo histórico bastante amplio y se muestran similares aplicaciones en las imágenes de El Salvador (imagen 15) y Taiwán (imagen 16), el cual responde en buena medida a la idiosincrasia de ambos países.



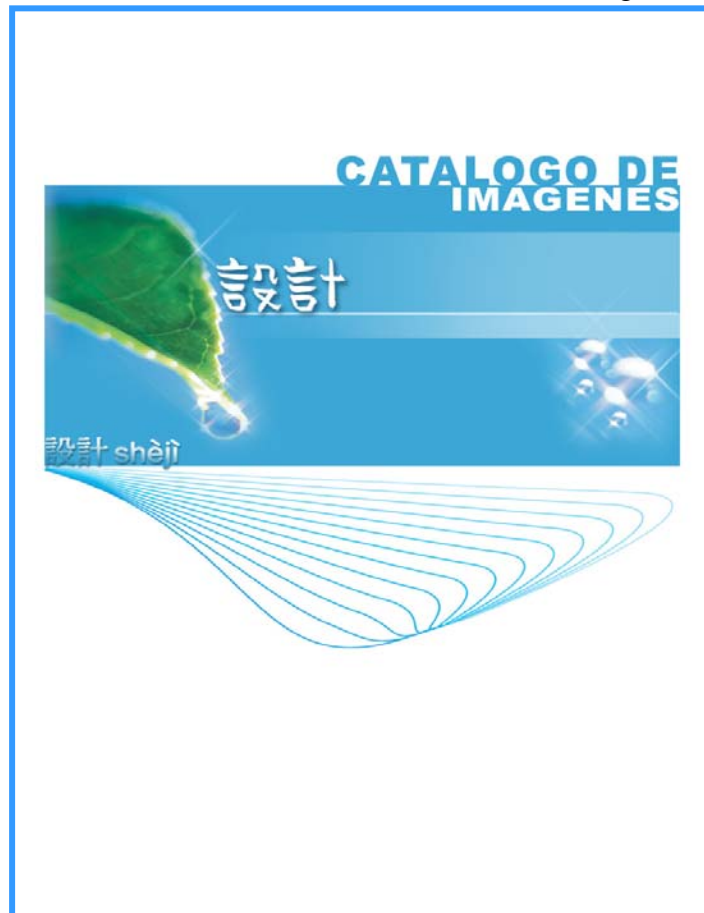
Imagen 15

Imagen 16



Como se dijo anteriormente, éste análisis comprende apenas una pequeña muestra de diferentes propuestas. En el catálogo que se incorpora adjunto, como parte práctica de la investigación (imagen 17), se incluyen más de 240 imágenes cómo muestra gráfica comparativa entre las Repúblicas de El Salvador y Taiwán, en donde los estudiantes de las instituciones analizadas, ponen en evidencia el uso de instrumentos tecnológicos para el desarrollo de sus propuestas. Este catálogo –elaborado en FreeHand- incluye una muestra conceptual que sobre el tema de la “Radiación” elaboraran los estudiantes Taiwaneses. El Anexo 6 incluye además un listado sobre algunos trabajos sobresalientes desarrollados por estudiantes de la Universidad Nacional de Artes de Taipei, realizados en los últimos tres años para diferentes proyectos e instituciones.

Imagen 17



設計 shèjì

言 又

Anexos



言 計



## ANEXO 1



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



October 6<sup>th</sup>, 2004

### WHO CONCERN:

Through of the present letter, Universidad de El Salvador (El Salvador University) certify that Ms. **LIDIA NATALI GUEVARA** is making her graduation job about the theme: "*Comparative Study of the Learning Processes of Graphic Design, in the Superior Education in Republic of China (Taiwan) and the Republic of El Salvador*", to get the Degree of Arts, specialist in Graphic Design.

Whit this investigation, Ms. NATALI GUEVARA will contribute to improve and the learning processes of graphic design in the Art School of Universidad de El Salvador (El Salvador University), based on the experience and development of the Republic of China (Taiwan) in this field.

For this reason, we will appreciate your help giving her information and documents that could be required for her in this area to complete this investigation and contribute with the quality of learning of our University in El Salvador.

Thanks in advance.

Kind regards,

**Ricardo Sorto**  
Art School Director  
Universidad de El Salvador



## ANEXO 2

### GUIA DE PREGUNTAS PARA ENTREVISTA DE PERSONAL DOCENTE

#### ESTUDIO COMPARATIVO DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR DE EL SALVADOR Y TAIWÁN

1. ¿Cuáles son los requisitos legales establecidos para que alguien pueda ser considerado docente de esta universidad?
2. ¿Los docentes de esta universidad tienen alguna influencia o disponen de algún mecanismo para hacer sugerencias o propuestas a los programas académicos que imparten?
3. ¿Podría explicar en base a que elementos distribuyen la carga académica entre práctica y teoría? ¿A qué confieren mayor importancia?
4. ¿Existe algún estímulo para fomentar la excelencia académica entre los estudiantes de su universidad?
5. ¿Cómo se difunden y/o promocionan los trabajos artísticos de los estudiantes de su universidad, tanto a nivel interno como externo?
6. ¿Considera que los recursos físicos disponibles actualmente son los necesarios para la formación de los estudiantes de diseño gráfico? En caso negativo, explicar en donde están las principales limitantes.
7. Explique sobre el proceso de selección de estudiantes que optan por la carrera de Arte y Tecnología. ¿Cuáles son los principales criterios para seleccionarlos?
8. ¿Existe alguna relación con otras universidades locales o internacionales, como el intercambio estudiantil o de docentes?
9. ¿Existe algún proceso interno de evaluación de docentes?
10. ¿Cómo se mantiene actualizado sobre las nuevas exigencias del entorno, nuevas tendencias y demandas del mercado laboral en el área del diseño gráfico?
11. ¿Conoce de formas de participación del Estado o de la empresa privada en actividades académicas relacionadas con esta universidad y especialmente con la carrera de Arte y Tecnología? En caso afirmativo, ¿cómo evaluaría el papel de esas instituciones?
12. ¿Cuál es el período de duración de la carrera de diseño gráfico? ¿Considera que es suficiente en el proceso de formación de sus estudiantes?

## **GUIA DE PREGUNTAS PARA ENTREVISTA DE PERSONAL ESTUDIANTIL**

### **ESTUDIO COMPARATIVO DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR DE EL SALVADOR Y TAIWÁN**

1. ¿Podría explicar porque eligió la carrera de Arte y Tecnología de la TNUA?
2. ¿Cuáles son los mecanismos disponibles en la TNUA para la difusión de las diferentes propuestas de los estudiantes? ¿Considera que son los instrumentos adecuados o podrían mejorarse?
3. ¿Qué tanta libertad confieren los docentes al momento de que los alumnos presentan sus propuestas artísticas? ¿Cómo evaluaría el papel de los docentes: orientador o interventor?
4. ¿Cómo considera los diferentes recursos físicos disponibles para apoyar su proceso creativo, especialmente en lo que se refiere a infraestructura, hardware y software?
5. ¿Ha participado en eventos de difusión promocionados por la universidad? ¿Qué tanta aceptación tienen por parte del público que aprecia sus obras?
6. ¿UD dispone en su hogar del equipo tecnológico necesario para las prácticas requeridas? ¿Cuál considera sería el equipo mínimo necesario para apoyar su proceso creativo?
7. ¿Participan los estudiantes de algún proceso de evaluación de los docentes?
8. ¿Qué tan importante es la tecnología como herramienta para apoyar su proceso creativo?
9. ¿Existe algún mecanismo mediante el cual la universidad busque estimular a los mejores estudiantes de la carrera?
10. ¿Cuál es su modelo económico a tomar como referente, especialmente en cuanto al establecimiento de nuevas tendencias y patrones en diseño gráfico? ¿Porque?
11. ¿Alguna vez la empresa privada ha solicitado de ustedes algún requerimiento especial en aspectos de diseño gráfico?
12. ¿El Gobierno participa en algunas actividades relacionadas con la carrera o se limita exclusivamente a la parte presupuestaria?
13. ¿Cuál es su aspiración laboral al haber elegido esta carrera?



**ANEXO 3**  
**TAIPEI NATIONAL UNIVERSITY OF ARTS (TNUA)**  
**Plan de Estudios de la Licenciatura en Arte y Tecnología**

**Primer año**

- Introduccion to arts and tecnologia
- Arts and technology in performing arts workshop
- Art and tecnologia lecture
- Arts and tecnologia seminar
- Introduction to technique of film and video marking
- Sound arts

**Segundo año**

- Seminar 1 digital library and museum
- Seminar 2 technology in film and video
- Seminar 3 3D virtual reality
- Seminar 4 internet art
- Seminar 5 computer music
- Seminar 6 computer animation
- Seminar 7 technology and public arts

**Tercer año**

- Electronic Experiment
- Mechanical Experiment
- Introduccion To Sound Science
- Contemporary Art Technology
- Acoustic Technology 1
- Video Art 1
- Film And Video Aesthetics
- Computer Programming 1
- Web Design And Technique
- Internet Structure And Content Markup 1
- Microsoft Directx Sdk
- Animation Theories And Practice
- Multimedia Installation
- Interactive Multimedia Desing
- Computer Animation 1
- Multimedia Database Design
- Digital Network Media Processing
- Film And Vidio 1
- Interactive Installation

- Computer Music And Multimedia Desing
- Sound Effect 1

**Cuarto Año**

- Video Art 2
- Internet Structure And Content Markup 2
- Computer Animation 2
- Computer Programming 2
- Interactive Control In Digital Art
- Internet Art And Technology
- Computer Graphics
- Image Processing Application
- Virtual Reality Application
- Video Installation
- Animation Aesthetics
- Fractal Arts And Technology
- Light And Kinetic Art
- Sound And Digital Music
- Sound Effect 2
- Advanced Acoustic Technology 2
- Computer Aided Design On Stage
- Kinetic Art
- Film And Video 2

**ANEXO 4**

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**  
**Plan de Estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas**

<b>ASIGNATURAS DEL TRONCO COMUN</b>						
<b>AÑO</b>	<b>CICLO</b>	<b>ASIGNATURAS</b>				
<b>1</b>	<b>I</b>	Métodos y Técnicas de expresión oral y escrita	Pintura I	Dibujo I	Historia del Arte	Métodos y técnicas de Investigación
	<b>II</b>	Anatomía Artística	Pintura II	Dibujo II	Historia del Arte II	Filosofía del Arte
<b>2</b>	<b>III</b>	Escultura I	Pintura III	Dibujo III	Historia del Arte III	Sociología del Arte
	<b>IV</b>	Escultura II	Cerámica I	Diseño Grafico I	Historia del Arte IV	Psicología del Arte
<b>3</b>	<b>V</b>	Grabado I	Cerámica II	Diseño Grafico II	Historia del Arte V	Pedagogía del Arte
	<b>VI</b>	Grabado II	Teoría de la Estética	Teoría de la Comunicación Artística	Antropología Cultural	Didáctica del Arte

<b>SUB-ESPECIALIDAD EN DISEÑO GRÁFICO</b>					
<b>AÑO</b>	<b>CICLO</b>	<b>ASIGNATURAS</b>			
<b>4</b>	<b>VII</b>	Historia del Diseño gráfico	Técnicas aplicadas al Diseño Gráfico I	Dibujo Publicitario I	Mercadotecnia
	<b>VIII</b>	Publicidad I	Técnicas aplicadas al Diseño Gráfico II	Dibujo Publicitario II	Producción y Consumo
<b>5</b>	<b>IX</b>	Publicidad II	Fotografía I	Técnicas de Investigación en Diseño Gráfico I	Idioma Extranjero I
	<b>X</b>	Tecnología aplicada al Diseño Grafico	Fotografía II	Técnicas de Investigación en Diseño Gráfico II	Idioma Extranjero II

<b>SUB-ESPECIALIDAD EN PINTURA</b>					
<b>A Ñ O</b>	<b>CICLO</b>	<b>ASIGNATURAS</b>			
4	VII	Historia aplicada al Dibujo y la Pintura I	Técnicas aplicadas a la Pintura	Dibujo Aplicado a la Pintura	Principios Físico Químicos Aplicados a la Pintura
	VIII	Historia aplicada al Dibujo y la Pintura II	Técnicas aplicadas a la Pintura II	Dibujo Aplicado a la Pintura II	Técnicas de Investigación Pictóricas I
5	IX	Didáctica del Arte Aplicada	Idioma Extranjero I	Anatomía Artística Aplicada I	Técnicas de Investigación Pictóricas II
	X	Teoría de la Crítica del Arte	Idioma Extranjero II	Anatomía Artística Aplicada II	Técnicas de Investigación Pictóricas III

<b>SUB-ESPECIALIDAD EN CERÁMICA</b>					
<b>A Ñ O</b>	<b>CICLO</b>	<b>ASIGNATURAS</b>			
4	VII	Historia de la Cerámica I	Técnicas aplicadas a la Cerámica I	Dibujo Aplicado a la Cerámica	Química
	VIII	Historia de la Cerámica II	Técnicas aplicadas a la Cerámica II	Diseño Cerámica	Física
5	IX	Tecnología Aplicada a la Cerámica	Técnicas de Investigación Cerámica I	Idioma Extranjero I	Maquinaria y Equipo
	X	Mercadotecnia	Técnicas de Investigación Cerámica II	Idioma Extranjero II	Producción

<b>SUB-ESPECIALIDAD EN ESCULTURA</b>					
<b>A Ñ O</b>	<b>CICLO</b>	<b>ASIGNATURAS</b>			
4	VII	Historia de la Escultura	Técnicas aplicadas a la Escultura I	Anatomía Artística Aplicada a la Escultura	Física Aplicada a la Escultura
	VIII	Psicología de la Imagen	Técnicas aplicadas a la Escultura II	Dibujo Escultórico	Técnicas de Investigación en Escultura I
5	IX	Idioma Extranjero I	Técnicas aplicadas a la Escultura III	Dibujo Arquitectónico Escultórico	Técnicas de Investigación en Escultura II
	X	Tecnología Aplicada a la Escultura	Idioma Extranjero II	Diseño de Proyectos	Taller de Experimentación

FUENTE: [www.ues.edu.sv/facultades](http://www.ues.edu.sv/facultades)

## **ANEXO 5**

### **Planes de Estudio de las Carreras de Diseño Gráfico en Universidades Privadas**

#### **UNIVERSIDAD DOCTOR JOSE MATIAS DELGADO**

##### **Licenciatura en Diseño Gráfico**

#### **Descripción de la carrera**

Existe en El Salvador una imperiosa necesidad de mejorar la calidad, cobertura y relevancia del diseño gráfico, entendido éste como parte del fenómeno cultural y elemento esencial de la comunicación. Por ese motivo, la Escuela de Artes Aplicadas "Carlos Alberto Imery" ofrece la carrera de Diseño Gráfico con el fin de brindar los conocimientos válidos para la formación de profesionales idóneos.

#### **Perfil del profesional que se pretende formar**

La Universidad Dr. José Matías Delgado brinda a los salvadoreños la oportunidad de estudiar una carrera no tradicional, no saturada, que ofrece excelentes oportunidades de trabajo tanto a nivel nacional como internacional, a la vez que contribuye a fomentar el desarrollo económico, social y cultural del país.

#### **Oportunidades y campos de trabajo**

El diseñador gráfico como proyectador de imágenes tendrá la capacidad y oportunidad de desarrollarse en el diseño gráfico propiamente dicho, diseño publicitario, ilustración, producción en medios masivos, publicidad directa, medios digitales, fotografía, video, edición, empaque, imagen corporativa, mercadeo y otros.

#### **Título que se otorga y duración de la carrera**

El pensum comprende 54 materias; de las cuales 23 pertenecen al área básica y 32 al área especializada. La carrera deberá completarse en 5 años (10 ciclos) cumpliendo un total de 199 unidades valorativas. Después de aprobado el Pensum de la carrera y otros requisitos del Consejo Académico, el Ministerio de Educación se extiende el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

**UNIVERSIDAD DOCTOR “JOSE MATIAS DELGADO”**  
**Plan de Estudios Licenciatura en Diseño Gráfico**

**Ciclo 1**

Estética General  
Taller de creatividad  
Teoría del color  
Dibujo del natural 1  
Dibujo lineal 1

**Ciclo 2**

Métodos de Investigación  
Historia del Arte 1  
Técnicas 1  
Teoría del color o dibujo del natural 1/dibujo lineal 1  
Dibujo del natural 2  
Dibujo lineal 2

**Ciclo 3**

Sociología  
Historia del arte 2  
Técnicas 2  
Fundamento del Diseño 2  
Dibujo del Natural 3  
Dibujo lineal 3

**Ciclo 4**

Psicología  
Historia del Arte salvadoreño y centroamericano  
Arqueología  
Fundamentos del Diseño 3  
Dibujo del natural 4  
Taller vocacional

**Ciclo 5**

Técnicas de redacción y ortografía  
Publicidad 1  
Técnicas Aplicadas  
Historia del Diseño Gráfico  
Diseño Gráfico 1  
Tipografía aplicada

**Ciclo 6**

Comunicación  
Publicidad 2  
Técnicas de Impresión  
Imagen empresarial  
Diseño gráfico 2

**Ciclo 7**

Fotografía 1  
Ilustración 1  
Sistema de Impresión y Proceso Editorial  
Administración  
Diseño Gráfico 3

**Ciclo 8**

Fotografía 2  
Ilustración 2  
Diseño Publicitario  
Mercadeo  
Diseño Gráfico 4  
Producción y Procesos Digitales

**Ciclo 9**

Fotografía Profesional  
Video 1  
Diseño Publicitario 2  
Medios  
Diseño Gráfico 5

**Ciclo 10**

Video 2  
Portafolio  
Ética Profesional  
Diseño Gráfico 6  
Seminario de Investigación Aplicada

FUENTE: [www.ujmd.edu.sv/fdiseno.html](http://www.ujmd.edu.sv/fdiseno.html)

**UNIVERSIDAD DON BOSCO**  
**Licenciatura en Diseño Gráfico**

**Requisitos de Ingreso**

Bachiller en cualquier opción o poseer el grado académico equivalente obtenido en el extranjero y reconocido por las autoridades del país.

**Título a otorgar**

Licenciado(a) en Diseño Gráfico.

- Duración: 5 años (10 ciclos)
- Número de asignaturas: 48
- No. de unidades valorativas: 172 U.V.

**Objetivos de la Carrera:**

- Formar profesionales capaces de desarrollar proyectos globales de diseño integrando de manera adecuada los recursos humanos, financieros, tecnológicos y materiales.
- Desarrollar en los estudiantes una forma de pensar y actuar comprometida con el individuo y la colectividad.
- Potenciar el descubrimiento y desarrollo de la creatividad como campo multidisciplinar donde intervienen el entusiasmo, la curiosidad, la imaginación y el gusto por asumir riesgos con el fin de generar ideas, imágenes y soluciones poco convencionales.

**Campo de Acción Profesional**

- En el sector privado, en agencias de publicidad, en editoriales, en departamentos especializados de empresas o como empresario o consultor independiente cuando participe en el desarrollo de productos de un modo integral.
- En el sector público en los departamentos de comunicaciones.
- En medios de comunicación masiva
- En la enseñanza e investigación y en el diseño de nuevos materiales
- En instituciones de educación media y superior y en centros de capacitación de personal.

**Requisitos de Graduación**

- Aprobar todas las asignaturas incluidas en el Plan de Estudios y cumplir con los requisitos inherentes al coeficiente de unidades de mérito, descritos en el Reglamento de Evaluación de la Universidad.
- Cumplir con el Servicio Social de acuerdo al reglamento respectivo. El mínimo de horas requeridas para esta carrera son 500.
- Desarrollar y aprobar un trabajo de graduación de acuerdo al reglamento respectivo.
- Demostrar la comprensión oral y escrita de un segundo idioma entre los siguientes: inglés, francés o alemán (requisito válido para estudiantes que egresen a partir del año 2005).

**Universidad Don Bosco. Plan de Estudios de la Carrera de Diseño Gráfico**

No.	ASIGNATURA	PRERREQUISITO	UV
<b>CICLO I</b>			
1	Geometría Aplicada	Bachillerato	4
2	Técnicas de Aplicación I	Bachillerato	4
3	Introducción al Dibujo	Bachillerato	4
4	Teoría del Color	Bachillerato	3
5	Historia general del arte y del Diseño Gráfico	Bachillerato	3
6	Lenguaje y Redacción	Bachillerato	4
<b>CICLO II</b>			
7	Taller de Creatividad	Bachillerato	3
8	Técnicas de Aplicación II	Técnicas de Aplicación I	4
9	Dibujo en Movimiento	Introducción al Dibujo	3
10	Semiótica de la Imagen	Geometría Aplicada, Teoría del Color	4
11	Historia del Arte y del Diseño Gráfico en el Siglo XX	Historia general del arte y del Diseño Gráfico	3
12	Humanística I	Bachillerato	3
<b>CICLO III</b>			
13	Métodos de Creatividad	Taller de Creatividad	3
14	Fotografía I	Semiótica de la Imagen	4
15	Dibujo Anatómico	Dibujo en Movimiento	3
16	Fundamentos de la Imagen	Técnicas de Aplicación II, Semiótica de la Imagen, Historia del Arte y del Diseño Gráfico en el Siglo XX	4
17	Historia del arte centroamericano y de El Salvador	Historia del Arte y del Diseño Gráfico en el Siglo XX	3
18	Taller de Expresión Oral y Escrita	Lenguaje y Redacción	3
<b>CICLO IV</b>			
19	Taller de Expresión Plástica	Métodos de Creatividad, Dibujo Anatómico, Fundamentos de la Imagen	3
20	Fotografía	Avanzada Fotografía I	4
21	Taller de Diseño	Métodos de Creatividad, Dibujo Anatómico, Fundamentos de la Imagen	3
22	Diseño Tridimensional	Fundamentos de la Imagen	4
23	Métodos de Investigación	Taller de Expresión Oral y Escrita	3
24	Humanística II	Humanística I	3
<b>CICLO V</b>			
25	Taller de Portafolio	Taller de Diseño, Taller de Expresión Plástica	3
26	Tipografía	Taller de Diseño	3
27	Diseño Digital I	Taller de Diseño	4
28	Taller de Diseño Tridimensional	Taller de Diseño, Diseño Tridimensional	4
25	Análisis y Proyecto Gráfico	Taller de Diseño, Métodos de Investigación	4
<b>CICLO VI</b>			
26	Taller de Fotografía	Fotografía Avanzada	3
27	Tipografía Experimental	Tipografía	3

28	Diseño Digital II	Fotografía Avanzada, Diseño Digital I	4
29	Taller de Proceso Gráfico	Taller de Diseño, Diseño Digital I	4
30	Organización y Desarrollo Empresarial	Análisis y Proyecto Gráfico	4
<b>CICLO VII</b>			
31	Ilustración Básica	Taller de Portafolio	4
32	Diseño Editorial	Taller de Portafolio, Tipografía	4
33	Diseño Digital III	Diseño Digital II, Tipografía	4
34	Materiales y Técnicas de Impresión Diseño	Digital II, Taller de Proceso Gráfico	4
<b>CICLO VIII</b>			
35	Diseño Publicitario	Taller de Fotografía, Taller de Portafolio, Diseño Digital II	4
36	Ilustración Aplicada	Ilustración Básica	3
37	Diseño Digital IV	Diseño Digital III	4
38	Optativa I	Taller de Portafolio, Organización y Desarrollo Empresarial	3
<b>CICLO IX</b>			
39	Práctica Profesional I	Diseño Digital IV	4
40	Optativa II	Taller de Portafolio, Organización y Desarrollo Empresarial	4
41	Diseño Digital V	Diseño Digital IV	4
<b>CICLO X</b>			
42	Práctica Profesional II	Práctica Profesional I	4
43	Seminario de Investigación Gráfica	Organización y Desarrollo empresarial, Materiales y Técnicas de Impresión, Práctica Profesional I	4
44	Diseño Digital VI	Diseño Digital V	4

<b>TABLA DE ELECTIVAS</b>			
No.	ASIGNATURA	PRERREQUISITO	UV
1	Relaciones Públicas	Taller de Portafolio, Organización y Desarrollo Empresarial	3
2	Producción Publicitaria		3
3	Taller de Periodismo		3
4	Medios Audiovisuales		3
5	Innovaciones Tecnológicas I		3
1	Teoría De la Comunicación I	Taller de Portafolio, Organización y Desarrollo Empresarial	4
2	Sociología de la Comunicación		4
3	Psicología de la Comunicación		4
4	Introducción a la Publicidad		4
5	Publicidad y Propaganda		4
6	Taller de Campaña		4
7	Mercadeo		4
8	Formulación y Evaluación de Proyectos		4

FUENTE: [http://www.udb.edu.sv/Admisiones/udb\\_cldisenio.htm](http://www.udb.edu.sv/Admisiones/udb_cldisenio.htm)



**INSTITUTO ESPECIALIZADO ESCUELA “MONICA HERRERA”  
Carreras y Títulos**

**Técnico:**

Título que se confiere: Técnico en Comunicación Social

**Duración: 2 años (4 semestres)**

Unidades Valorativas : 70 UV  
Acuerdo Ministerial : No, 15-2351  
Fecha de aprobación : 22 de diciembre de 1997

**Licenciatura:**

Título que se confiere: Licenciatura en Comunicación Social con Menciones en:

- Relaciones Públicas
- Diseño Gráfico
- Marketing

**Duración: 5 años (10 ciclos)**

Unidades Valorativas : 183 UV  
Acuerdo Ministerial : 15-0100  
Fecha de aprobación : 18 de enero de 1999

FUENTE: <http://www.monicaherrera.edu/4paises/4paises.htm>

## ANEXO 6

### Trabajos Sobresalientes Realizados por Docentes y Estudiantes de la TNUA en los últimos tres años (2002-2004) para Instituciones Públicas o Privadas

- Project coordinator of the "Digital Museum of Taiwan's Social and Humanities Video Archive" sponsored by the National Science Committee
- Consultant and member of the Selection Committee of the 4th Taipei Film Festival
- Member of the Development Committee of the National Taiwan Arts Education Hall
- Juror of Television Program Selection Committee of Taipei City Government Information Office
- Juror of Video Project on Contemporary Taiwanese Ink Painters sponsored by the National Taiwan Arts Education Hall
- Member of the Proposal Selection Committee of the Film, Radio and Television Section of the National Culture and Arts Foundation
- Lecturer on documentary aesthetics in the "Workshop for the Indigenous Television Program Production Talents" sponsored by the Public Television Station
- Project Coordinator of the "Project for Establishing Taiwanese Documentary Filmography Database, Taiwanese Documentary Film History, and Oral History of Taiwanese Documentary Filmmakers" of the Chinese Taipei Film Archive
- Member of the Proposal Selection Committee of the Film, Radio and Television Section of the National Culture and Arts Foundation
- Member of the Executive Committee of the 3rd Taipei Film Festival
- Juror of the 2000 Short Film and Documentary Feature Film Grant Awarding Committee
- Juror of the 23rd Golden Harvest Film and Video Award
- Juror of various video, television and multimedia program soliciting projects of various government institutions Board member of the New Environment Foundation

設計 shèjì

言又

Bibliografía



言計

## Referencias y Fuentes de Consulta Bibliográfica Utilizadas

- Ander-Egg, Ezequiel**, “*Introducción a las Técnicas de Investigación Social*”. 8ª ed.
- Álvarez, J. M.**, *Didáctica, currículo y Evaluación: Ensayos sobre cuestiones didácticas*, Barcelona, Alamex, S.A., 1988.
- Angulo, F., Blanco, N.**, *Teoría y Desarrollo del Curriculum*. Ediciones Málaga, Aljibe, 1994
- Castro de Pérez, Abigail**, *Sistema Educativo Nacional de El Salvador* Ministerio de Educación de El Salvador y Organización de Estados Iberoamericanos. Nueva San Salvador. 1996
- Clark, John**, “Art and Modernism in China 1900-1997: a review and documentation”, *Journal of the Oriental Society of Australia*, vol. 29, 1997.
- Clark, John**, “Modernity in Chinese Art, 1850s-1990s: Some chronological materials”, *Journal of the Oriental Society of Australia*, vol. 29, 1997.
- Clarke, David**, “Tradition and Innovation”, *ART AsiaPacific*, no.15, 1997
- Croizier, R.**, “Art and Society in Modern China - A Review Article”, *The Journal of Asian Studies*, vol.49, no.3, August 1990.
- Fong, Wen C.**, “The Modern Chinese Art Debate”, *Artibus Asiae*, vol.53, 1/2, 1993
- Hearn, Maxwell K.; Smith Judith G.**; eds, *Chinese Art: Modern Expressions*, New York, 2001
- Gao Minglu**, *Inside Out: New Chinese Art*, Berkeley, University of California Press, 1998.
- Kao, Mayching, ed**, *Twentieth Century Chinese Painting*, Hong Kong, Oxford University Press, 1988
- Kuo, Jason, C.**, “Reviews of recent books on Modern Chinese Painting”, *Arts Orientalis*, vol.20, 1991.
- Laing, E.J.**, *An Index to Reproductions by Twentieth Century Artists*, Portland, Oregon, 1984
- Turner, C., Devenport, R.** eds., *Present Encounters: Papers from the Conference of the Second Asia-Pacific Triennale of Contemporary Art*, Brisbane, Queensland Art Gallery & Griffith University, 1996.

- Lacayo, Richard**, “The Rise and Rise of Asian Art”, *Time Magazine*, March 31 2003
- Lent, John A.**, “Asian Comic Art” *Art AsiaPacific issue 21*, 1999
- Lent, John A.**, ed., *Asian Popular Culture*, Boulder, Westview, 1995.
- Machan, Kim**, “Vis.arts.online: Asian art on the internet”, *Artlink*, Vol. 20, No. 2, July 2000
- Maschke, T y Heinemann T**, *Diseño*, Madrid, Editorial LIBSA, 1999
- Meggs, Philip B.** *Historia del Diseño Gráfico*. 3ª Ed. México, McGRAW HILL EDITORES, 2000
- Pi Daojian** “The history of Black and White: 50 years of Evolution in Ink and Wash”, *Contemporary Chinese Art Bulletin*, vol.2, no.5, 1999.
- Sullivan, Michael**, *Chinese Art in the Twentieth Century*, London, Faber & Faber, 1959.
- Sullivan, Michael**, *The Meeting of Eastern and Western Art*, Palo Alto, Stanford UP, 1969, U. California Press, 1991.
- Sullivan, Michael**, *Art and Artists of Twentieth Century China*, Berkeley, California University Press, 1996.

### **Documentos Varios**

- Ley de Educación Superior*. Ministerio de Educación de El Salvador. Diario Oficial No.236. Diciembre 1995
- Catálogo Académico de la Universidad de El Salvador, 2002-2003.
- Catálogo Académico de la Universidad Nacional de Artes de Taipei, 2004
- Plan de Estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la Escuela de Artes. 1999.
- Informe de Competitividad Global 2004*. Instituto Internacional para la Administración del Desarrollo.

## **Referencia Web o de Internet**

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
[www.ues.edu.sv/facultades](http://www.ues.edu.sv/facultades)

UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO  
[www.ujmd.edu.sv/fdiseno.html](http://www.ujmd.edu.sv/fdiseno.html)

UNIVERSIDAD DON BOSCO  
[www.udb.edu.sv/Admisiones/udb\\_cldiseno.htm](http://www.udb.edu.sv/Admisiones/udb_cldiseno.htm)

ESCUELA MONICA HERRERA  
<http://www.monicaherrera.edu/4paises/4paises.htm>

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ARTES DE TAIPEI  
<http://www.tnua.edu.tw/brief/index-e.html>

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES DE TAIWÁN (NTUA)  
<http://www.ntua.edu.tw/>

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL: IDEAS Y POSIBILIDADES.  
<http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/html/enlaces.html>

OFICINA DE INFORMACIÓN DE GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE TAIWÁN  
<http://www.gio.gov.tw/taiwan-website/abroad/sp/glance/ch11.htm>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE TAIWÁN  
[http://140.111.1.22/english/home\\_ministry.htm](http://140.111.1.22/english/home_ministry.htm)

ESCUELA DE GRADUADOS DE CIENCIA Y TECNOLOGIA DE LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ARTES DE TAIPEI  
[http://techart.tnua.edu.tw/2\\_student/index.html##.html](http://techart.tnua.edu.tw/2_student/index.html##.html)

FONDO PARA EL DESARROLLO Y LA COOPERACION INTERNACIONAL DE  
TAIWÁN  
[http://www.icdf.org.tw/english/e\\_affair\\_train\\_hr.asp](http://www.icdf.org.tw/english/e_affair_train_hr.asp)

FENG CHIA UNIVERSITY  
[http://www.fcu.edu.tw/english/arts/arts\\_index.htm](http://www.fcu.edu.tw/english/arts/arts_index.htm)

NATIONAL CENTRAL UNIVERSITY ART CENTER  
<http://www.ncu.edu.tw/%7Encu7195/index.html>

ESCUELA DE GRADUADOS DE EJECUCIÓN DE LAS ARTES DE LA NTUA  
[http://140.131.21.12/gspa/web/intro\\_e.htm](http://140.131.21.12/gspa/web/intro_e.htm)

TENDENCIAS ESCUELAS PARA PROFESIONALES DE LA CREATIVIDAD  
<http://www.creatiu.com/index.php>

NATIONAL CHIAO TUNG UNIVERSITY  
<http://www.nctu.edu.tw/>

### **Entrevistas**

**AVA HSUEH**, Docente de la Universidad Nacional de Artes de Taipei. Diciembre 2004.

**ANN CHENG- SHIANG KUO**, Presidenta de la Asociación de Educación Artística de Taiwán. Enero 2005.

**CHIAN CHENG**, Representante del Consejo Estudiantil de la TNUA. Octubre 2004.

**CHI-CHENG LIN**, responsable de la División de Desarrollo de Sistemas del Centro de Cómputo de la TNUA. Octubre 2004.

**JHUNG-YIING HO**, encargado de la creación y desarrollo administrativo computarizado de la oficina de registro de la TNUA. Docente en diferentes materias: “Multimedia Database Design” e “Internet Structure And Content”. Noviembre 2004.

**LUFAN YIN**, responsable del sistema web-site para tomar cursos a distancia y de los programas de tutores virtuales en línea. Diciembre 2004.

**RAY CHENG**, responsable del equipo de administración de asuntos externos de la TNUA. Noviembre 2004.

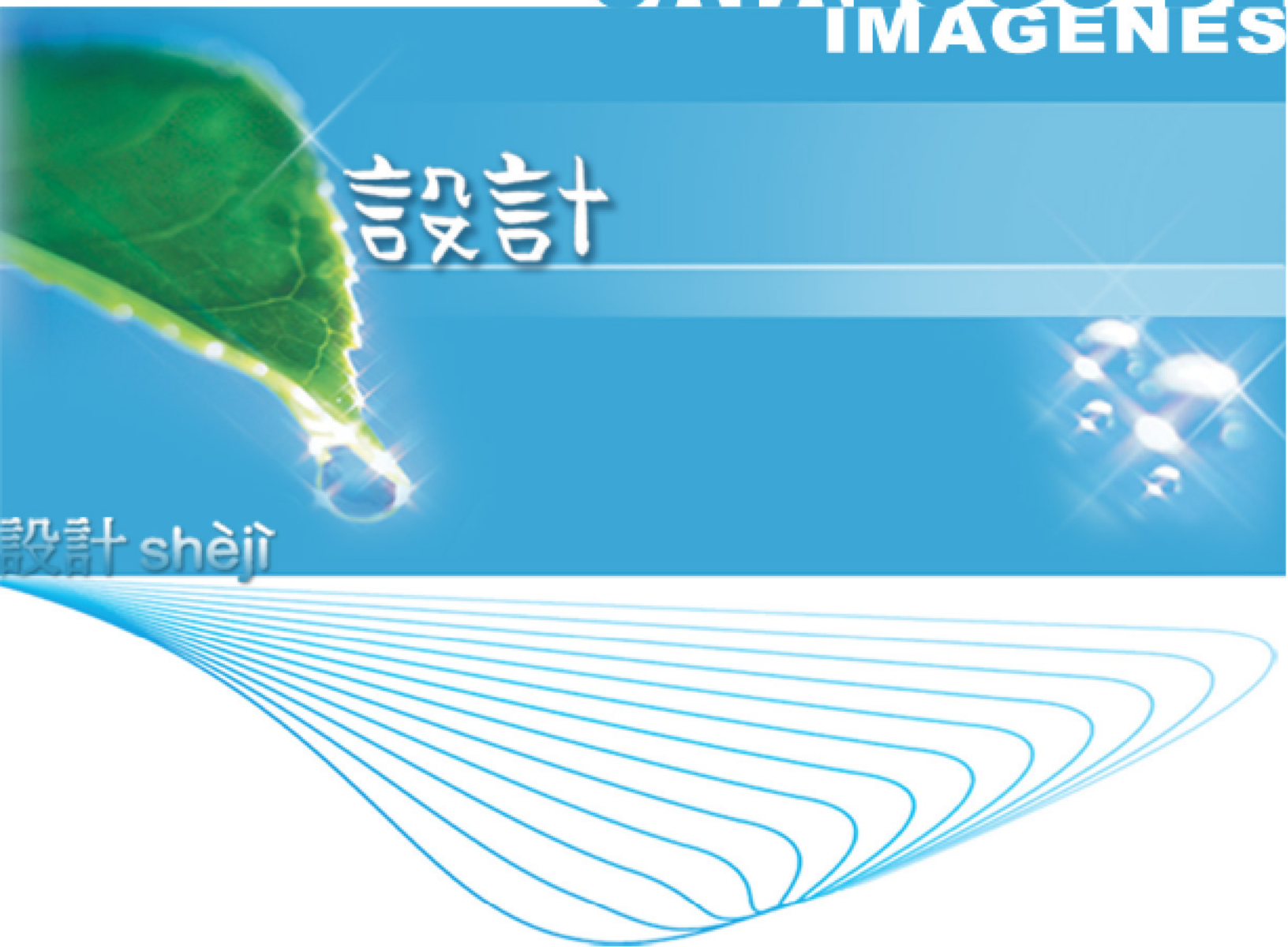
**SHIJI PAN**, Docente del Departamento de Música, responsable de la cátedra de “Sound Science” de la Carrera de Arte y Tecnología de la TNUA. Enero 2005.

**SUCHU HSU**, Director del Centro de Cómputo de Arte y Tecnología TNUA. Octubre 2004.

# CATALOGO DE IMAGENES

設計

設計 shèjì





## INTRODUCCIÓN

*Este catalogo se realizó como aplicación práctica del trabajo de grado “Estudio Comparativo de los Procesos de Enseñanza del Diseño Gráfico en la Educación Superior de El Salvador y Taiwán”, ejecutado por Lidia Natali Guevara Toruño en el año 2005, para optar al Título de Licenciatura en Artes Plásticas con opción en Diseño Gráfico de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, con la orientación del Lic. Ivan Serrano.*

*El objetivo del mismo fue recopilar una muestra significativa de trabajos de diseño de ambos países, organizadas en cuatro categorías: arte digital, fotografía, diseño para medio impreso y marcas gráficas; las cuales fueron seleccionadas como un ejemplo representativo de las diferentes áreas de expresión gráfica.*

*Se agradece la colaboración de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador que facilitaron sus obras para la ilustración de este documento. Así mismo, a los estudiantes de la Carrera de Arte y Tecnología de Taipei National University of Arts (TNUA) y docentes de la misma, por su cooperación en este catálogo demostrativo.*

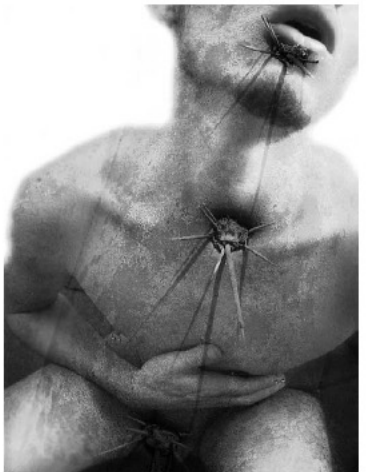
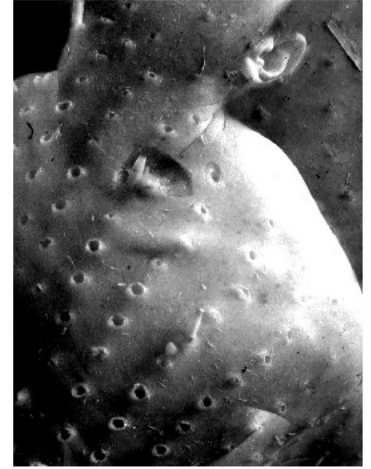
*El arte digital es una de las nuevas herramientas que ha abierto mayores posibilidades a la creatividad del diseñador gráfico, ofreciendo una amplia gama de recursos para la manipulación de formas y el color. Existe mucha diversidad de programas que facilitan el desarrollo y la elaboración de imágenes, dentro de los cuales Adobe Photoshop® es uno de los más utilizados, a raíz de la gran versatilidad que ofrece por medio del uso de aplicaciones como la utilización de filtros, manipulación de luces y sombras, incorporación de texturas y superposición de capas, explotación del fotomontaje y el juego de elementos figurativos y tipográficos superpuestos.*

*En los diferentes ejemplos de El Salvador y Taiwán es evidente el uso de las diferentes aplicaciones propias del programa en la construcción de las diferentes imágenes. La muestra de arte digital de Taiwán destaca por el uso marcado de texturas de carácter geométrico y orgánico, así como por el uso de caracteres orientales denotando la importancia que se le da a la tradición cultural, manteniendo siempre la relevancia de un lenguaje y caligrafía autóctonos, que les ha permitido mantener una identidad propia.*





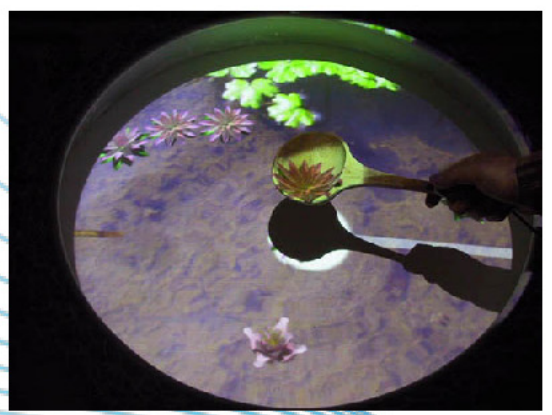
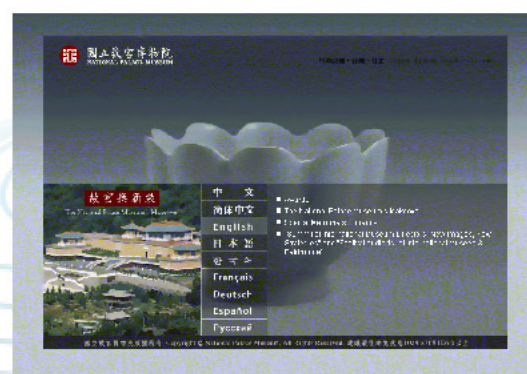
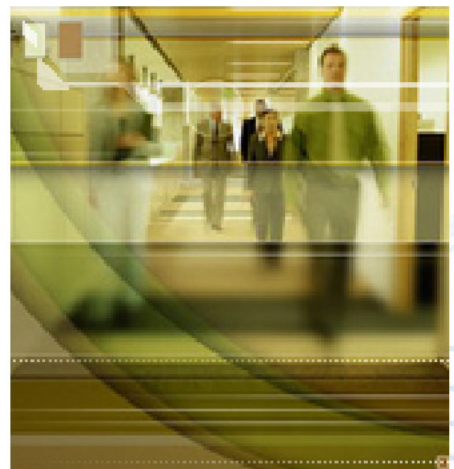
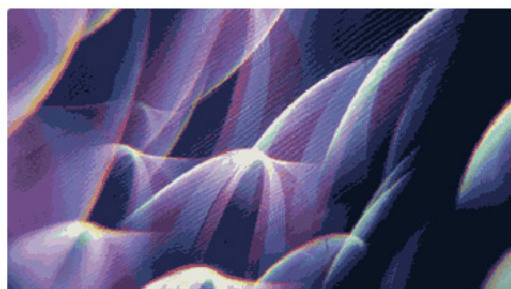




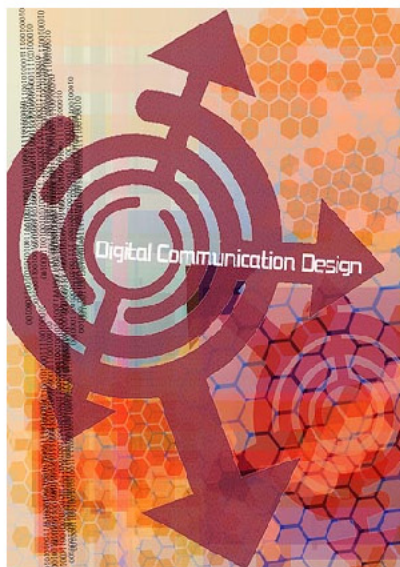
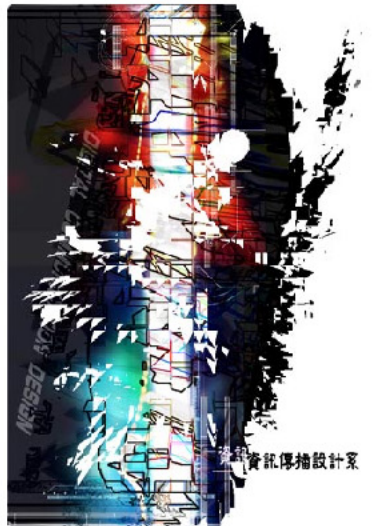
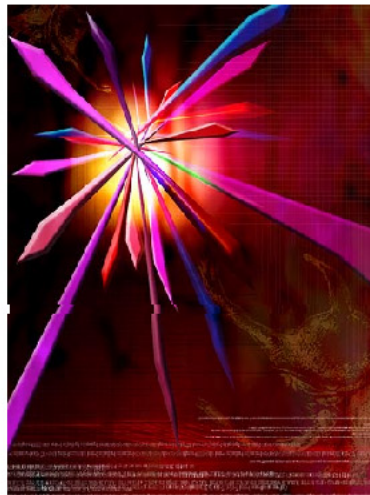
## Crea e imagina

Manuales Multimedia para la Enseñanza de los programas de diseño gráfico: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand. [ver mas](#)

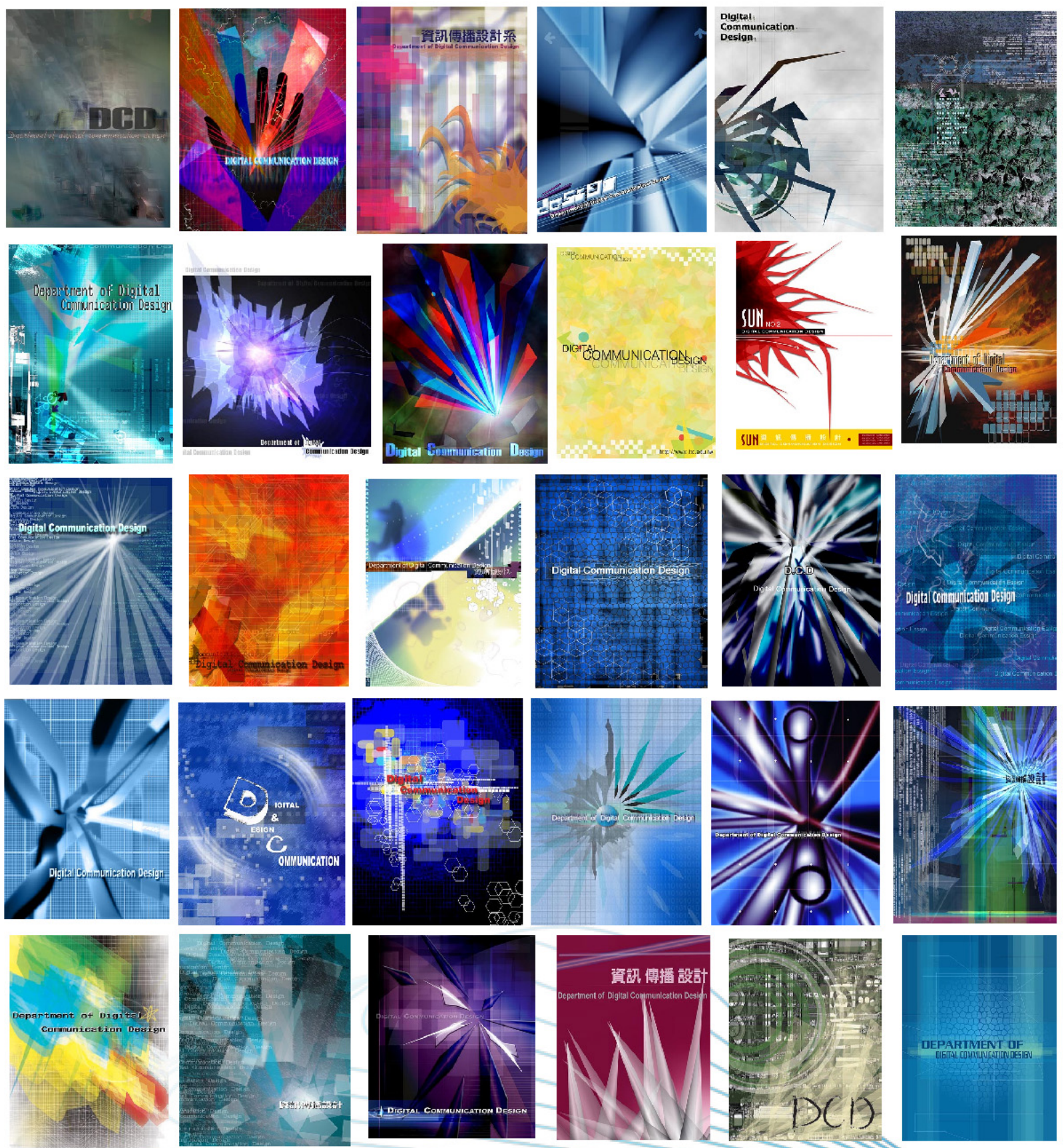




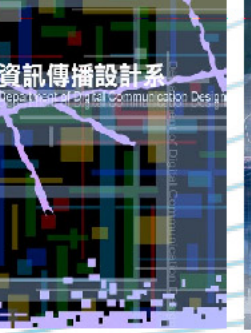
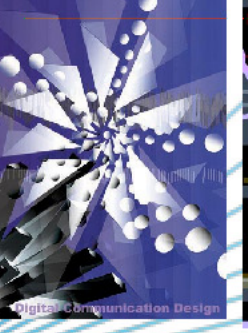
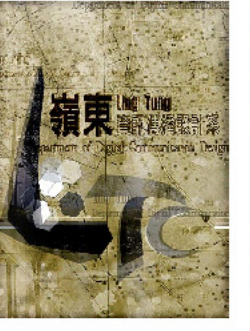
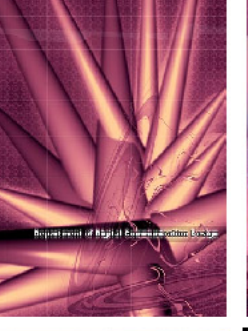
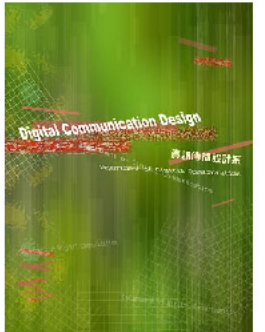
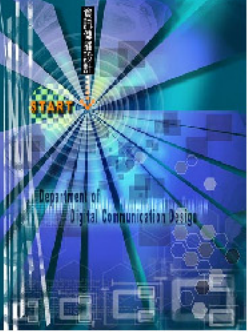
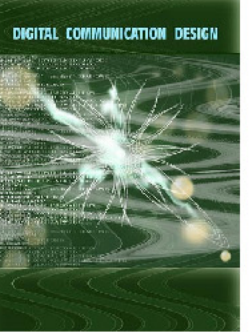
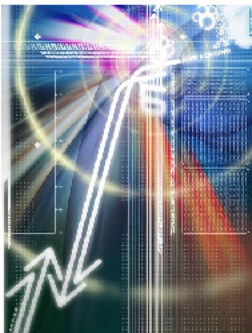
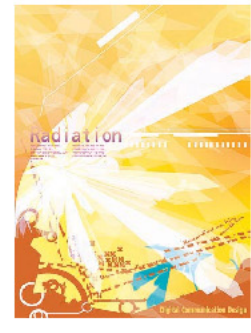








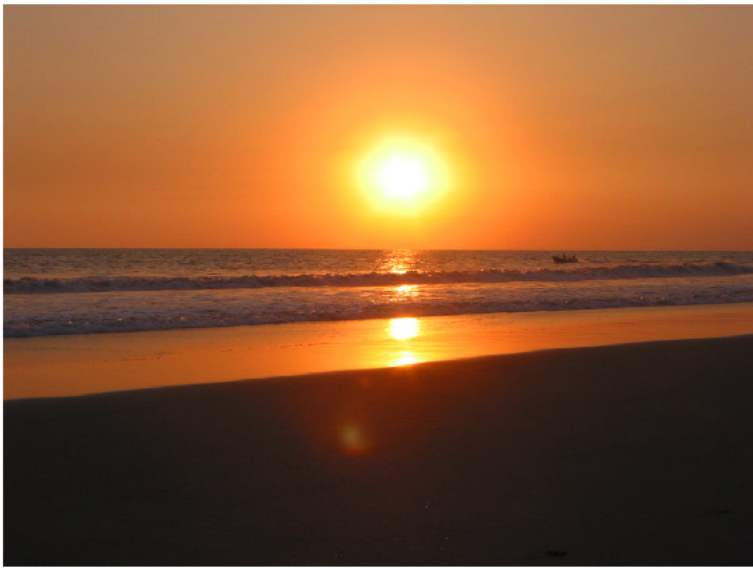






*El uso de la fotografía se encuentra adaptado en un plano secundario a las aplicaciones del diseño gráfico. Como se conoce, la fotografía ha tenido un desarrollo histórico bastante amplio y se muestran similares aplicaciones en las imágenes de ambos países. No obstante, se observa el desarrollo del medio como expresión gráfica, que a partir de la gran variedad de herramientas va adquiriendo nuevas tendencias. La diferencia entre las concepciones de ambas culturas no se limita a los aspectos que motivan la creatividad de los autores, pero si esta fuertemente determinada por la accesibilidad a nuevas herramientas que ofrecen un mayor campo de posibilidades para el diseño.*











# 設計

設計 shèjì

IMPRESOS

*La rigidez de este formato -determinado fuertemente por los objetivos particulares y orientación del enfoque mercadológico-, propicia una exploración en cuanto al juego de elementos, colores y diagramación, con el objetivo de hacer de la imagen algo no solamente funcional, sino también estéticamente agradable en cuanto a su contenido. En este sentido, en las propuestas gráficas en ambos países continua prevaleciendo la elaboración de afiches, brochures, tarjetas de presentación, anuncios de prensa, revistas, portadas de revistas, ilustraciones, viñetas y papelería institucional, entre otros, como medios de difusión.*



**Foro Internacional y Exposición de Productos Orgánicos**

**El Salvador 2004**

Exposición: Feria Internacional del 9 al 14 de Noviembre

Foro: Hotel Hilton Princess 11 y 12 de Noviembre

MAYOR INFORMACIÓN: Dirección: Servicio de Asesoramiento. Tels.: 241-1823 241-1824

www.agronegocios.gob.sv

**Farmate**

KUO HUA S.A. DE. C.V.

Bueno para usted  
Bueno para nuestro planeta

**ACOPO** SA. DE C.V.

Los Planes

Cantón Los Planes, La Palma, Chalatenango, El Salvador, C.A.  
Teléfonos: (503) 304-6153, 888-9244; Correo: acopo@elsalvador.com

**Atrapalos!!**

Colectación Termini

luce chiva tu mochila y forma tu colección.

LARSSA Salazar - Paul SIERRA

si los gigantes desentran estas perlas... ¡NOVA PERSEO! ¡arrástrate la cabeza!!

**LA CABEZA DE MEDUSA**

UNIVERSIDAD EL SALVADOR Facultad de Artes y Ciencias de la Comunicación

**ARTS**

A TODO COLOR: Armando Solís

MARTE MUSEO DE ARTE MODERNO

ENTRE REALISMO Y SURREALISMO... en las Universidades

FRAGMENTACIONES... JOVENES VALORES EN EL ARTE

**cyan** magazine

UNETE AL EQUIPO **T-BLADERS**

Y PREPÁRATE PARA LA BATALLA

Descubre los 12 signos del zodiaco con 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers - 8 Bladers

**El Salvador**

DIRECTORIO DE PRODUCTOS AGROPECUARIOS Y AGROINDUSTRIALES

**TUAN TZUN**

“UNA EMPRESA EN QUIEN CONFIAR”

La mejor solución para nuestra empresa con los mejores precios. Disponibilidad de productos y servicios. Seguridad sin riesgos. Excelente atención al cliente. Fácil y rápida entrega. Excelente servicio al cliente. Excelente servicio al cliente. Excelente servicio al cliente.

Tienda: Tzuzun

Teléfono: 208-4787 Fax: 208-4838

**HUMANIDADES**

IV Época Año 2003 Número 2 Enero-Febrero-Marzo de 2003

Revista de contenido Científico-Humanístico de la Facultad de Ciencias y Humanidades Universidad de El Salvador

**Pro Masie**

Alberto Masferrer

PRECIO \$1.00

**FULL POWER**

adidas

Mejores marcas, mejores precios.

METROCENTRO Tel.: 260-6160, Fax 260-3151

GALERIAS Tel.: 245-0848


TIENDA LIBRE

Tel.: 288-8760









**Rodrigo Pino:**  
Lumière, routes,  
et visages...  
et autres écritures

26 janvier 2005

### El podrá descansar ahora




Seguridad es Tranquilidad

Con COSASE... usted puede sentirse seguro, tranquilo y disfrutar de una gran vacación.

**COSASE. LOS EXPERTOS EN SEGURIDAD**

Av. Bernal, Col. Bernal, Residencial Montecarlo #21, San Salvador. F&X: 233-8223. Santa Ana: 470 0202, 470 0202. San Miguel: 679 0404, 679 0405. Aguas: 251 4704.

### ACUPUNTURA TRATAMIENTO DEL DOLOR



La duración del tratamiento puede ser cinco a más sesiones y dependerá ante todo de la cronicidad del malestar o enfermedad. Sin embargo, hay dolencias que responden rápidamente al sistema de acupuntura.

Al asistir a la consulta, favor atender las siguientes recomendaciones:




1. Cuerpo limpio para facilitar el diagnóstico; No usar ropa apretada; damas usar traje de dos piezas, y sin medias.
2. Trate de estar relajado, téngale confianza al doctor y coopere para obtener los mejores resultados.
3. Las personas con enfermedades transmisibles, embarazadas, hipertensas o cardiacas u operadas, favor notificar al médico antes.
4. Las personas con enfermedades de tratamientos prolongados, deben tener paciencia, asistir por lo menos 2 a 3 veces por semana a la consulta.
5. No podrán recibir el tratamiento las personas que tengan excesos de sangramiento (excepto de la menstruación), cansancio y/o mucha hambre.
6. Durante el tratamiento usted tendrá síntomas de migraña, esto no significa que esté curado, es necesario completar el ciclo de tratamiento para erradicar la enfermedad.

**Dr. Ming Sen Lu**  
Acupunturista

Miembro de la Universidad de Xamen de Acupuntura (China)  
Miembro de la Academia de Medicina China  
Miembro de la Asociación de Acupuntura China en Argentina  
Miembro de la Asociación Internacional de Acupuntura  
Miembro de la Federación Mundial de Acupuntura

**CENTRO DE ACUPUNTURA**  
LUNES A VIERNES 8:00 A.M. A 12:00, 2:00 P.M. A 6:00 P.M.  
SABADO 8:00 A.M. A 12:00 M.  
AV. LINCOLN NO. 28 Y CALLE NO. 4, RESIDENCIAL SAN LUIS, SAN SALVADOR, EL SALVADOR, C.A.  
TEL.: 274-6282

### Jiboa Country Club

**Jiboa Country Club**  
en a zona de mejor desarrollo turístico de país

**Club Privado**  
Lléveme, se le va a ir a las 10:00 am

**Proyecto Recreativo Habitacional**

El Club  
Teléfono: (503) 2465444  
Fax: (503) 2465444  
Web: www.jiboaclub.com

El Club  
Tel: (503) 2465444  
Fax: (503) 2465444  
Web: www.jiboaclub.com

www.jiboaclub.com

### 本物の蜂 蜂蜜



**蜂蜜**  
HONEY  
Made in El Salvador  
375 ml.



### Seguridad es tranquilidad

"Consejos para una vacación segura"

**COSASE**  
LOS EXPERTOS EN SEGURIDAD

Av. Bernal, Col. Bernal, Residencial Montecarlo #21, San Salvador. F&X: 233-8223. Santa Ana: 470 0202, 470 0202. San Miguel: 679 0404, 679 0405. Aguas: 251 4704.

金明投資有限公司  
**TUAN TZUN** INVESTMENT

張木松  
Chung M. Sung

TEL: 2042-1000 (EXT. 112)  
"WIRE" 152197

1878N, 1847V, Road, South Town,  
Tuzunan Hill, Taiwan, T.S.C.  
TEL: 886 (0)3-8919-8889  
竹園街184號二樓 張木松 1122號 TEL: 886 (0)3-8919-8889



### Sweetlife Inc. Honey

Made in El Salvador

The honey comes from the bees, which produce it from the nectar which they gather of the Campanilla flowers in the Salvadoran prairie, is considered like one of the most nutritious foods by their high content of vitamins, mineral salts and sugars of easy digestion, due to this is the ideal food for all the ages.

Best before: Nov. 2006

Nutrition Facts	
Serving Size 375 ml (21g)	
Amount Per Serving	
Calories 64	Calories from Fat 0
% Daily Value*	
Total Fat 0g	0%
Saturated Fat 0g	0%
Cholesterol 0mg	0%
Sodium 1mg	0%
Total Carbohydrate 17g	6%
Dietary Fiber 0g	0%
Sugars 17g	
Protein 0g	
Vitamin A 0%	Vitamin C 0%
Calcium 0%	Iron 0%

\*Percent Daily Values are based on a diet of other people's misdeeds.



**REVISTA**



## 完美大未來

### 全球化機遇與挑戰

#### A Future Perfect

The Challenge And Hidden Promise Of Globalization

全球領導設計公司 IDEO 的視角

THE ART OF INNOVATION  
Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm

IDEO 總經理 Tom Kelley

美國著名設計公司 IDEO 的視角

Jonathan Littman 主講

2004 April 22-23  
October 23-26

## IDEA 物語

全球領導設計公司 IDEO 的視角

The Art of Innovation  
Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm

IDEO 總經理 Tom Kelley

美國著名設計公司 IDEO 的視角

Jonathan Littman 主講

2004 April 22-23  
October 23-26

## Giftionery Taipei

Taipei Gift & Stationery Show

2004 April 22-23  
October 23-26

www.taipeitradefairs.com.tw/giftionery

## 舒跑 SUPER SUPAU

### 極地冰寶

讓你酷涼到極點

急凍檸檬

## 酒淘客棧

酒淘客棧

酒淘客棧

酒淘客棧

## 托付

東南旅行社

東南旅行社

東南旅行社

## 歡聚屋

推出午宵自助餐了!!!

中午每人 180 元起  
晚餐每人 280 元起

歡聚屋

## 舒跑 SUPER SUPAU

讓你的世界動起來!

## N is for fit

2004 年台灣運動用品展

N is for fit

## TAIPEI 120th ANNIVERSARY

TAIPEI 120th ANNIVERSARY

## molten 日本第一大品牌

molten

日本第一大品牌

## NIKEiD

NIKEiD

NIKEiD

## 奇幻海洋 2 週年

奇幻海洋 2 週年

好禮天天送 大獎週週抽

## 隨時士力架 SNICKERS

隨時士力架

到盡 FUN 能量

## THE POETESS IN CHINA

THE POETESS IN CHINA

## YOUNG & RUBICAM

YOUNG & RUBICAM

YOUNG & RUBICAM

## MILO

MILO

MILO

## China Art & Giftware

China Art & Giftware

中華藝術

## China Art & Giftware

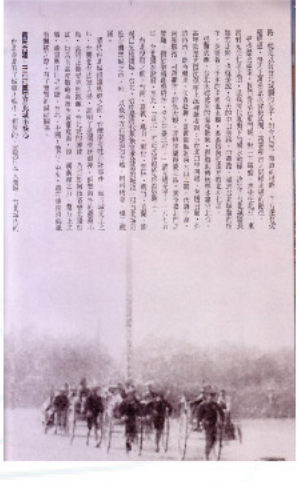
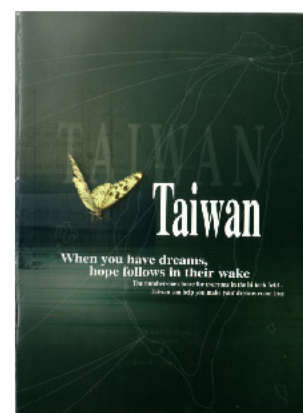
China Art & Giftware

中華藝術

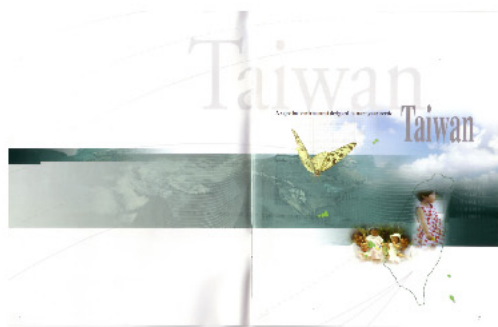
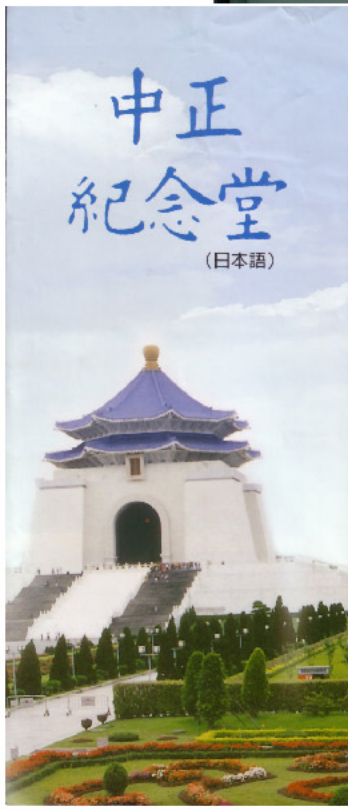














# 設計

設計 shèjì

## MARCAS GRAFICAS

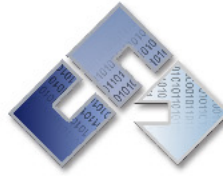
*Las marcas graficas o logotipos, entendidas como el uso armónico de grafismos, textos y símbolos que permiten la identificación de empresas o productos particulares, reflejan directamente el carácter, la cultura e idiosincrasia de las empresas de ambas naciones, estableciendo una sutil diferencia en términos relativos a los elementos gráficos marcados por cada cultura.*



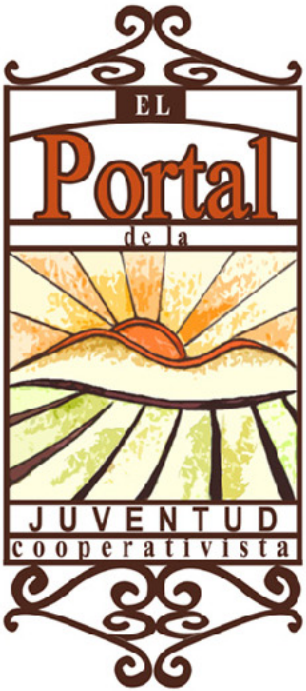
HOHIL-TETL



Encurtidos y Frutas Procesadas



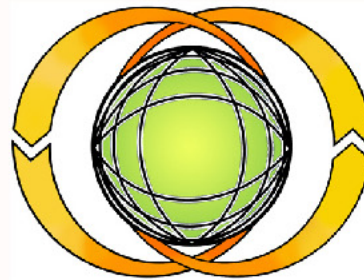
INTELLISYS



Red de oferentes de servicios agroempresariales



ACOPROSAVI de R.L.



AGRONEGOCIOS



essence









*“Undertake the education with your iron-firm shoulder and usher in a new horizon with your smiling face...”*