

Reconocimiento del plan de estudios de diseño gráfico

Hablemos del plan de estudios en diseño gráfico. Veamos cómo está conformado y cuáles son sus componentes principales. El programa de diseño gráfico se organiza en torno a diversas áreas: la de expresión, la proyectual y la de humanidades.

Áreas del programa

En el área de expresión, se agrupan todas las herramientas técnicas y tecnológicas esenciales para el desarrollo de la gráfica. Esta área es fundamental para dotar a los estudiantes de las habilidades prácticas necesarias en su futuro profesional. En el área de expresión del programa de diseño gráfico, si bien se pone un fuerte énfasis en el dominio de las herramientas técnicas y tecnológicas modernas, como software de diseño y plataformas digitales, también se da una gran importancia a las técnicas manuales tradicionales de diseño gráfico. Esto incluye el trabajo con pigmentos, lápiz, y la creación de obras en gran formato, entre otros. El objetivo de integrar tanto las técnicas manuales como las digitales es proporcionar una educación en diseño gráfico que sea completa y bien redondeada. Las técnicas manuales tradicionales ofrecen una comprensión profunda de los fundamentos del diseño, permitiendo a los estudiantes desarrollar una sensibilidad artística y una apreciación por la textura, el color y la composición que solo se puede lograr a través del contacto directo con los materiales. Estas habilidades son esenciales para fomentar la creatividad y la experimentación en el proceso de diseño. Al combinar las habilidades manuales con las digitales, los estudiantes se preparan para enfrentar los desafíos del diseño gráfico contemporáneo, donde la capacidad de fluir entre medios físicos y digitales es crucial. Esta dualidad en el enfoque de enseñanza asegura que los graduados no solo sean competentes en el uso de la última tecnología, sino que también posean una sólida base en las técnicas tradicionales que siguen siendo relevantes en la práctica del diseño gráfico hoy en día.

El área proyectual representa la columna vertebral del programa. Aquí es donde convergen los diversos saberes, a través de clases tipo taller que tienen una considerable duración semanal. Estas clases, desde el primer hasta el quinto semestre, suelen dividirse en dos secciones de 4 horas cada una, sumando un total de 8 horas a la semana. En el ciclo de énfasis, correspondiente al sexto y séptimo semestre, la duración es de 6 horas semanales, dividiéndose usualmente en grupos de 3 horas cada uno. En el Área Proyectual, efectivamente, las clases tipo taller son

un componente crucial del aprendizaje y, dada su extensión horaria, permiten un desarrollo profundo de proyectos. Si bien es cierto que hay ciertos proyectos o trabajos que pueden considerarse hitos dentro de estos talleres, la naturaleza específica de estos proyectos puede variar significativamente. La flexibilidad en la selección de proyectos permite que se establezca una discusión rica y dinámica en clase, donde los profesores pueden proponer proyectos que se alineen con intereses institucionales, locales o nacionales. Estos proyectos están diseñados para desafiar a los estudiantes y fomentar su crecimiento como diseñadores, proporcionándoles la oportunidad de aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en un contexto práctico y relevante. Sin embargo, también se valora y fomenta la iniciativa individual de los estudiantes. Tienes la opción de proponer tus propios proyectos o temas de trabajo, lo cual te permite explorar áreas de interés personal o profesional más profundo. Esta posibilidad de personalizar parte de tu aprendizaje es una excelente manera de desarrollar un portafolio único y de especializarte en áreas que te apasionan.

Para aprovechar esta oportunidad, es importante establecer una conversación abierta y constructiva con tus profesores. Discutir tus ideas y recibir orientación y feedback de los docentes puede enriquecer enormemente tu proyecto, asegurando que este no solo cumpla con los objetivos académicos, sino que también te permita explorar tus intereses personales de manera creativa y rigurosa. Aunque hay proyectos claves que todos los estudiantes deben afrontar en el Área Proyectual, la estructura del programa permite cierta flexibilidad, fomentando que cada estudiante pueda darle un sello personal a su formación a través de la propuesta y desarrollo de proyectos propios.

Por otro lado, el área de humanidades abarca las asignaturas que profundizan en los conceptos fundamentales del diseño gráfico. Aquí encontramos elementos de arte, historia del diseño, antropología, fundamentos de la producción intelectual, ética y ciudadanía, estética clásica y moderna, entre otros temas esenciales. En el Área de Humanidades del programa de diseño gráfico, efectivamente se abordan temáticas cruciales como la historia del diseño y la ética, entre otras. Aunque esta área se enfoca en brindar una sólida base teórica y conceptual, hay asignaturas que permiten a los estudiantes explorar y aplicar el diseño gráfico en contextos sociales y comunitarios específicos, abriendo el camino hacia proyectos de diseño social.

Las asignaturas Diseño de la Información y Diseño y Gestión de Proyectos ofrecen una excelente oportunidad para que los estudiantes vinculen sus proyectos con temas sociales. En estas materias, se anima a los estudiantes a considerar cómo el diseño gráfico puede ser utilizado para abordar problemas sociales, promover el

cambio comunitario o contribuir a iniciativas de impacto social. A través de proyectos prácticos y casos de estudio, los estudiantes pueden experimentar directamente con el diseño como herramienta para la comunicación y la intervención social.

Además, cuando se trata de tus proyectos de diseño, especialmente el trabajo de grado, tienes la libertad de enfocarlos hacia el diseño social. Este es un momento ideal para profundizar en cómo el diseño gráfico puede influir positivamente en la sociedad, explorando temas como la sostenibilidad, la inclusión, la educación y el activismo, entre otros. Se fomenta que los estudiantes elijan temas que no solo sean de su interés personal, sino que también tengan el potencial de generar un impacto significativo en comunidades específicas. Aunque el Área de Humanidades del programa proporciona las bases teóricas y éticas, las asignaturas de Diseño de la Información y Diseño y Gestión de Proyectos amplían el enfoque hacia la aplicación práctica del diseño gráfico en contextos sociales y comunitarios. Esto, combinado con la posibilidad de dirigir tus proyectos de diseño, especialmente el trabajo de grado, hacia el diseño social, abre un amplio campo de oportunidades para contribuir de manera significativa a través del diseño gráfico.

Inglés e idioma extranjero

Además, el programa incluye asignaturas obligatorias como el inglés, destacando su importancia desde el primer semestre, dado que constituye un requisito obligatorio para el programa. Es crucial que los estudiantes comiencen su curso de inglés desde el primer semestre. Retrasarse en los niveles de inglés puede complicar la planificación académica debido a posibles cruces horarios, y existe el riesgo de que al llegar al trabajo de grado, el estudiante no pueda matricularlo por estar pendiente con esta asignatura. Esta situación no es exclusiva del inglés y puede ocurrir con cualquier otra asignatura no aprobada, aunque es más frecuente con el inglés. Sí, el dominio del inglés es fundamental en el programa de diseño gráfico, especialmente considerando la globalización del campo y la necesidad de acceder a una vasta cantidad de recursos y literatura en este idioma. Para los estudiantes que encuentren desafíos en el aprendizaje del inglés, existen varias opciones de apoyo y tutorías disponibles para reforzar sus habilidades lingüísticas.

Una opción es realizar un examen de inglés para validar los conocimientos previos. Si ya tienes una base en el idioma o has estudiado por tu cuenta, esta puede ser una excelente manera de demostrar tu competencia y avanzar en tus requisitos académicos sin necesidad de cursar las asignaturas correspondientes. Puedes optar por tomar cursos de inglés por tu cuenta, fuera del programa académico, y luego

presentar un examen de suficiencia ofrecido por la institución. Esto te permite trabajar a tu propio ritmo y, posiblemente, enfocarte en aspectos del idioma más relevantes para tus intereses y necesidades específicas en el diseño gráfico. Otra alternativa interesante es la posibilidad de validar un segundo idioma diferente al inglés. Si tienes competencia en otro idioma extranjero, es importante confirmar con la oficina de idioma extranjero de la Vicerrectoría Académica y de Investigaciones la validez de esta opción. Esto puede ofrecerte una flexibilidad adicional en tu plan de estudios y permitirte aprovechar tus habilidades lingüísticas existentes.

En cuanto a otras asignaturas críticas para no atrasarse, es esencial mantener una comunicación abierta con tus asesores académicos y revisar el plan de estudios detenidamente. Mantener al día con los créditos obligatorios y electivos y estar consciente de las fechas límite y requisitos para trabajos de grado y pasantías te ayudará a evitar retrasos en tu trayectoria académica. La proactividad en tu educación y la utilización de los recursos de apoyo disponibles son clave para un éxito continuo en el programa.

Práctica social

También es parte integral del plan de estudios la práctica social institucional, una serie de actividades que se llevan a cabo con la comunidad y que suelen estar vinculadas a convenios con la Gobernación del Valle del Cauca. Esta práctica resalta la formación artística y profesional de la institución, promoviendo una conexión directa con el entorno y la sociedad.

Ciclos del programa

Ahora, analicemos la estructura del programa según los ciclos académicos, desde el primero hasta el quinto semestre. Durante este período, conocido como ciclo de fundamentación, los estudiantes generalmente deben inscribir hasta 7 asignaturas. Estas incluyen cursos de expresión, del área proyectual, y del área de humanidades para completar los 20 créditos semestrales.

En el ciclo de énfasis, que comprende el sexto y séptimo semestre, los estudiantes tienen la oportunidad de inscribirse en una mayor cantidad de asignaturas electivas. Durante esta fase, es obligatorio cursar asignaturas centradas en el diseño de la información como primera opción y en el diseño de la identidad visual como segunda. Además, se deben tomar cursos de humanidades, como análisis de medios, reflexiones sobre el diseño contemporáneo, inglés y la práctica social.

En el ciclo final de creación y producción, que abarca el octavo y noveno semestre, se encuentra el trabajo de grado. Para alcanzar esta etapa, los estudiantes deben haber cumplido con todos los créditos obligatorios y electivos. Si existe alguna discrepancia con los créditos, pueden solicitar una revisión al consejo de facultad.

Finalmente, en el décimo semestre se realiza la pasantía. Es relevante mencionar que el trabajo de grado se desarrolla durante el octavo y noveno semestre, mientras que la pasantía se lleva a cabo en el décimo. Los estudiantes deben presentar una solicitud para realizar la pasantía en una empresa, donde participarán durante cuatro meses en actividades relacionadas con el diseño gráfico. Es crucial que la empresa esté legalmente constituida y que la solicitud se haga ante la coordinación de pasantías, quien es responsable de aprobarla.

Ahora, examinemos cómo se estructura el aprendizaje de los estudiantes en el programa, comenzando con las asignaturas fundamentales en dibujo. Dibujo 1 y Dibujo 2 establecen las bases para la representación gráfica, dotando a los estudiantes de las herramientas necesarias para la expresión visual.

A continuación, la asignatura de Narración Gráfica orienta al estudiante hacia la representación secuencial de imágenes, esencial para el desarrollo de historias y secuencias visuales. En Ilustración 1 e Ilustración 2, se sumerge a los estudiantes en el estudio de técnicas gráficas de representación, enfocándose en la exploración tanto de métodos analógicos como digitales, preparándolos para una producción diversificada.

Las asignaturas Gráficas Digitales 1, 2, 3, 4 y 5 se centran en explorar herramientas tecnológicas avanzadas, principalmente de la suite de Adobe, incluyendo Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign, After Effects y Premiere. Además, se fomenta la exploración de otras herramientas tecnológicas de código abierto, brindando a los estudiantes una formación integral en el manejo de software especializado.

Por último, Fotografía 1 y Fotografía 2 ofrecen una sólida introducción a las técnicas de captura fotográfica, desde encuadres hasta tipos de plano, sentando las bases para incursionar en la narración audiovisual. Estas asignaturas proporcionan las habilidades esenciales para entender y aplicar los principios de la fotografía en proyectos de diseño gráfico.

Las asignaturas de diseño —Diseño 1, Diseño 2, Diseño 3, Diseño 4 Editorial y Diseño 5— se enfocan en explorar los elementos de composición, proyectuales e investigativos. Las materias como Diseño de la Información 1 y 2, Diseño de la identidad Visual 1 y Diseño de Identidad Visual 2 constituyen los énfasis optativos.

Los cursos de Trabajo de Grado 1 y 2 permiten a los estudiantes elegir entre varias modalidades de trabajo de grado, incluyendo investigación, creación, diplomado, gestión del diseño, y actualmente, la opción de realizarlo en forma de pasantía.

La pasantía representa una oportunidad para que los estudiantes experimenten de cerca el ambiente empresarial, buscando optimizar sus posibilidades de empleo.

Las asignaturas de humanidades, como Fundamentaciones del Diseño y Antropología, establecen las bases del pensamiento de diseño y la comprensión de la expresión humana. En Comunicación Visual 1 y 2, así como en Análisis de Medios, se examinan los significados y los significantes de las representaciones visuales, su alcance comercial y su impacto. La Historia del Arte, especializada en diseño gráfico, permite reconocer las vanguardias y su contribución al diseño. Historia del Diseño 1 y 2 trazan la evolución de la profesión a lo largo del tiempo. Estética Clásica y Estética Moderna examinan la relación de la creación gráfica con diferentes momentos históricos. Reflexión de Diseño Contemporáneo fomenta el debate sobre las tendencias actuales en diseño. El Seminario de Diseño, Creación e Investigación vincula el diseño con la investigación. Fundamentos de la Producción Intelectual discute las implicaciones legales de los productos creados. Fundamentos de la Investigación 1 y 2 ofrecen una base para la obtención y exploración de información. Diseño y Gestión de Proyectos proporciona herramientas para la gestión cultural y del diseño. Ética y Ciudadanía enfatizan la importancia de actuar de manera coherente con nuestra sociedad. Bases de Informática introducen a los estudiantes en las herramientas tecnológicas y sus aplicaciones. Teoría del Color y de la Forma brindan conocimientos adicionales para el desarrollo de composiciones en diseño, con un enfoque especial en el color. Fundamentos de la Semiología abordan el significado de los elementos visuales construidos.

La práctica social institucional puede iniciarse desde el quinto semestre, a pesar de que en el plan de estudios figura en el séptimo. Es importante recordar que los créditos de la práctica social institucional son electivos, sumando un total de 3 créditos electivos. La Práctica Social Institucional está diseñada para alinearse con el eje misional de la proyección social de la institución, teniendo un enfoque particular en el apoyo a comunidades vulnerables. Esta práctica busca no solo brindar a los estudiantes experiencia práctica en su campo de estudio, sino también fomentar un impacto social positivo a través de su trabajo. El enfoque social de la práctica institucional implica que se alienta a los estudiantes a trabajar con ciertos tipos de organizaciones o en proyectos que tengan un impacto específico y significativo en la

sociedad. Esto incluye, pero no se limita a, el apoyo a municipios y corregimientos del Valle del Cauca, así como el desarrollo de proyectos sociales que beneficien a las comunidades vulnerables dentro de esta región. Este componente del programa de diseño gráfico refleja un compromiso con la responsabilidad social y el desarrollo comunitario, animando a los estudiantes a aplicar sus habilidades y conocimientos en proyectos que contribuyan al bienestar de la sociedad. A través de estas experiencias, los estudiantes no solo pueden hacer una contribución valiosa a las comunidades con las que trabajan, sino también ganar una comprensión más profunda de los desafíos sociales actuales y cómo el diseño gráfico puede jugar un papel crucial en abordarlos.

Créditos

En cuanto a los créditos, el programa establece que el estudiante debe completar 160 créditos en total, de los cuales 126 son obligatorios y 34 son electivos. Desde el primer hasta el quinto semestre, los estudiantes cursan 18 créditos obligatorios y 2 créditos electivos. Al avanzar al sexto y séptimo semestre, tienen la oportunidad de inscribir un mayor número de asignaturas electivas.

Características del programa de diseño gráfico

Para el periodo del trabajo de grado uno y dos, así como durante la pasantía, los estudiantes disponen de más tiempo para dedicarse a sus actividades autónomas.

El programa de diseño gráfico pone un fuerte énfasis en la ilustración, lo que permite a muchos estudiantes obtener una formación integral en este campo y, por ende, especializarse en el área.

Una faceta de vital importancia en el programa de diseño gráfico que merece una mención especial es el enfoque en el pensamiento crítico y la innovación. En un campo tan dinámico y competitivo como el diseño gráfico, donde las tendencias y tecnologías evolucionan constantemente, fomentar la capacidad de los estudiantes para pensar de manera crítica, cuestionar el status quo y abordar problemas complejos con soluciones innovadoras es esencial.

Este enfoque no solo prepara a los estudiantes para adaptarse y prosperar en un entorno profesional en constante cambio, sino que también los capacita para ser líderes en la definición de futuras tendencias y prácticas en el diseño gráfico. Al aprender a analizar críticamente su trabajo y el de otros, los estudiantes pueden

desarrollar un punto de vista único y un enfoque personal hacia el diseño, lo que es crucial para destacar en el campo.

Además, el programa subraya la importancia de la colaboración interdisciplinaria. Los proyectos de diseño gráfico frecuentemente requieren la cooperación entre diseñadores, clientes, especialistas en marketing, programadores y otros profesionales. Por lo tanto, aprender a trabajar eficazmente en equipos multidisciplinarios es una habilidad esencial que se cultiva a lo largo del programa. Esta experiencia prepara a los estudiantes no solo para contribuir valiosamente a proyectos complejos, sino también para liderar equipos hacia la innovación y la excelencia en diseño.

El desarrollo del pensamiento crítico, la innovación y la colaboración interdisciplinaria son aspectos fundamentales del programa de diseño gráfico, equipando a los estudiantes con las herramientas necesarias para sobresalir y liderar en su campo profesional.

Otro aspecto fundamental en el programa de diseño gráfico es la integración de la sostenibilidad y la responsabilidad social en el currículo. Este enfoque refleja un compromiso creciente dentro del campo del diseño gráfico para promover prácticas que no solo sean innovadoras y efectivas desde el punto de vista visual, sino también conscientes del impacto ambiental y social de los proyectos de diseño.

La sostenibilidad en el diseño gráfico abarca desde la elección de materiales y procesos de producción ecológicos hasta el desarrollo de mensajes que fomenten un cambio positivo hacia comportamientos más sostenibles. Por otro lado, la responsabilidad social implica diseñar con una consideración profunda por los aspectos éticos, culturales y sociales, asegurando que los proyectos de diseño sean inclusivos y accesibles para todos los segmentos de la sociedad.

Al integrar estos principios en el programa, los estudiantes aprenden a evaluar críticamente las implicaciones a largo plazo de sus decisiones de diseño y a buscar soluciones que beneficien no solo a sus clientes, sino también al medio ambiente y a la sociedad en general. Esta educación en sostenibilidad y responsabilidad social prepara a los futuros diseñadores gráficos para liderar con el ejemplo, promoviendo prácticas de diseño que sean respetuosas con el planeta y beneficiosas para las comunidades.

La sostenibilidad y la responsabilidad social son componentes esenciales del programa de diseño gráfico, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno con un enfoque de diseño que es tanto creativo como

conscientemente comprometido con el bienestar de la sociedad y el medio ambiente.

Estrategias de aprendizaje

Para obtener una formación más personalizada en el programa de diseño gráfico, hay varias estrategias que puedes adoptar además de las estructuras curriculares estándar. Una de las formas más efectivas es orientar tus proyectos de manera que encajen con tus intereses específicos y metas profesionales. Esta aproximación te permite profundizar en las áreas que más te apasionan, dándote la oportunidad de desarrollar un portafolio único que refleje tus fortalezas y especializaciones.

Además, puedes solicitar tutorías personalizadas a la dirección del programa. Estas sesiones te permiten recibir orientación y asesoramiento directo sobre tu trayectoria académica y profesional, ayudándote a tomar decisiones informadas sobre tus proyectos, cursos electivos y cualquier otra oportunidad de enriquecimiento académico.

Otra excelente manera de complementar y personalizar tu formación es mediante la realización de cursos en línea. Plataformas como Domestika, Cerehana, Coursera o el Sena ofrecen una amplia gama de cursos que abarcan diferentes aspectos del diseño gráfico y áreas relacionadas. Estos cursos no solo te permiten adquirir nuevas habilidades y conocimientos desde la comodidad de tu hogar, sino que también te ofrecen la flexibilidad de aprender a tu propio ritmo, lo cual es ideal para complementar tu educación formal. Al combinar estas estrategias, podrás construir una experiencia educativa que se ajuste no solo a los requisitos académicos del programa, sino también a tus intereses y objetivos personales, asegurando una formación integral y profundamente enriquecedora.

¿Se pueden proponer asignaturas por parte de los estudiantes para complementar la formación?

Sí, tienes la posibilidad de proponer materias que consideres importantes para tu formación. El requisito inicial para hacerlo es comunicarte con tu representante estudiantil y establecer conversaciones con la jefatura del programa. Es importante

tener en cuenta que la viabilidad de incorporar nuevas asignaturas depende de varios factores, como la disponibilidad de los docentes, la disposición horaria, y el interés y la matrícula de otros estudiantes en la asignatura propuesta.

Al proponer nuevas materias, estarás contribuyendo al enriquecimiento del programa y a la adaptación del currículo a las necesidades cambiantes del campo del diseño gráfico. Sin embargo, es esencial reconocer que cualquier ajuste o adición al plan de estudios debe alinearse con los objetivos educativos del programa y contar con el respaldo necesario tanto de la facultad como de la comunidad estudiantil para su implementación.

Función de los semilleros de investigación

La función principal de los semilleros universitarios es complementar el conocimiento adquirido en las aulas a través de investigaciones que se alinean con los propósitos de investigación de las líneas establecidas por la facultad. Estos grupos fomentan la formación entre pares, promoviendo una relación de trabajo horizontal que facilita el intercambio de ideas, conocimientos y experiencias de manera colaborativa. Además, contribuyen significativamente a la creación de proyectos de investigación, permitiendo a los estudiantes aplicar lo aprendido en contextos reales y desarrollar nuevas habilidades y competencias en su campo de estudio. En resumen, los semilleros universitarios son espacios enriquecedores que potencian el desarrollo académico y profesional de los estudiantes, al tiempo que fortalecen la investigación dentro de la universidad.