

DISEÑO AL SALIR DE LA ACADEMIA

33 Diseñadores Gráficos hablan del Ejercicio Profesional

PROYECTO DE DISEÑO
INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

Por:
Héctor Mauricio Castillo Astaiza



Universidad
del Cauca
Facultad de Artes
Departamento de Diseño

DISEÑO AL SALIR DE LA ACADEMIA

33 Diseñadores Gráficos hablan del Ejercicio Profesional

Por: HÉCTOR MAURICIO CASTILLO ASTIAZA

Universidad del Cauca
Facultad de Artes
Departamento de Diseño
Programa de Diseño Gráfico

Popayán 24 de septiembre de 2013

DISEÑO AL SALIR DE LA ACADEMIA

33 Diseñadores Gráficos hablan del Ejercicio Profesional



Universidad
del Cauca

PROYECTO DE DISEÑO
INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

Por: **HÉCTOR MAURICIO CASTILLO ASTAIZA**

Universidad del Cauca
Facultad de Artes
Departamento de Diseño
Programa de Diseño Gráfico

Popayán 24 de septiembre de 2013



“El conocimiento generado y adquirido (...) obtiene todo su valor cuando se aplica a fines concretos y se integra a tareas específicas que contribuyen al desarrollo individual y social”
(Eduardo Aldana Valdez, 1995)

- I. INTRODUCCIÓN
- II. JUSTIFICACIÓN
- III. MARCO TEÓRICO
 - a. Diseño
 - b. Impacto en el entorno
 - c. Competencias
 - d. Calidad de la Educación
- IV. INVESTIGACIÓN
 - a. Tipo de datos iniciales
 - b. Herramientas o técnicas para captar información:
 - La Encuesta:
 - La Entrevista:
 - Desglose de la entrevista por temas
 - c. Categorías
- V. DISEÑADORES GRÁFICOS DE LA FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DEL CAUCA, ENTREVISTADOS.
- VI. ANTES DEL INGRESO A LA UNIVERSIDAD
 - a. Conocimiento de lo que era Diseño Gráfico
 - b. Estudios previos a Diseño Gráfico
 - c. Razón por la cual escogió Unicauca
 - d. Razón por la cual escogió Diseño Gráfico
- VII. ESTUDIOS
 - a. Imaginario de vida profesional
 - b. Estudios luego de graduados
- VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS
 - a. Trabajo durante la época de estudio
 - b. Título
 - c. Primera actividad (Primer año)

- d. Segunda actividad (Segundo año)
- e. Entorno actividades iniciales
- f. Actividades luego de los 2 primeros años
- g. Entorno luego de los 2 primeros años

“Estudios y experiencias laborales llevaron a tener áreas de manejo, a ocupar roles de desempeño y a ganar competencias las cuales permitieron desarrollar estas actividades, es un proceso cíclico y constante que permite al profesional consolidarse dentro de la profesión.”

IX. ÁREAS Y ROLES

- a. Áreas que manejan los Diseñadores Gráficos Graduados
 - Directos en la labor de Diseño Gráfico
 - Afines al Diseño Gráfico
- b. Roles de desempeño
 - Roles directos en la labor del Diseño Gráfico
 - Roles afines al Diseño Gráfico

X. COMPETENCIAS

- a. Aplicadas
- b. Necesitan refuerzo
- c. Cuadro comparativo
- d. De mayor relevancia logradas en la Universidad
- e. Necesarias para el desempeño profesional

XI. ENTORNO

- a. Responsabilidades
 - Del profesional Diseñador Gráfico con el entorno
 - Del entorno con el profesional Diseñador Gráfico
- b. Influencia
 - Del profesional Diseñador Gráfico en el entorno
 - Del entorno en el profesional Diseñador Gráfico

XII. FUTURO

- a. Necesidades como profesional
- b. Áreas de trabajo en el futuro

- c. Competidores del Diseñador Gráfico
 - d. Inversión en Diseño
 - e. Factor estratégico para la consecución de trabajo
- XIII. A LO QUE SE LLEGÓ
- a. El Diseñador Gráfico
 - b. Ventajas y desventajas de ser Freelance
 - c. Proyección y Gestión en Diseño Gráfico
 - d. La Docencia
 - e. La decepción de la Agencia y lo que se rescata
 - f. Diseño de Autor
 - g. Diseñador Gráfico empleado
 - h. Entornos en los que se mueve el Diseñador Gráfico
 - i. Expectativas
 - j. Perfil ocupacional o profesional
 - k. Agrupación de Interrogantes resultantes de este trabajo
- XIV. GLOSARIO
- XV. ANEXOS
- XVI. BIBLIOGRAFÍA

I. INTRODUCCIÓN

Ésta es una investigación de carácter descriptivo que tiene como objetivo el Caracterizar el Perfil Profesional de los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes Universidad del Cauca desde su experiencia y perspectiva, basándose en las competencias profesionales que han desarrollado y los roles desempeñados.

Esta investigación toma la información de la actividad profesional de varios Diseñadores Gráficos Graduados de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, información recolectada por medio de una exploración que utilizó diversas herramientas investigativas, de procesamiento y análisis de datos, procesos por los cuales se logró que los Diseñadores Gráficos contaran de su propia voz, las experiencias, vivencias, conocimientos, datos y opiniones surgidas a través de su desempeño profesional en diferentes entornos dentro y fuera del país, en grandes y pequeñas ciudades, en diversos sectores, empresas e instituciones.

Fue fundamental el doble papel que jugaron los Graduados siendo sujetos analizadores, por sus percepciones acerca del entorno en que laboran, de lo que le ofrecen al mismo y de lo que él les puede ofrecer, de la formación recibida durante el desarrollo de su educación superior y de las competencias adquiridas en estos procesos u otros, dentro y fuera de la Universidad y el programa de Diseño Gráfico, y, por otro lado siendo fuente de análisis, dada la forma de abordar esas actividades, laborales y profesionales a las que estos se han enfrentado.

Estas entrevistas fueron abiertas enfocadas permitiendo generar narraciones amplias de casi hora y media en promedio y que giraban alrededor de temas del Diseño Gráfico, y más concretamente de la experiencia en el desempeño profesional de cómo fueron las primeras actividades como Diseñadores Gráficos, de cómo se dieron esa dinámicas laborales, pero también se habló respecto a quiénes eran ellos profesionalmente, a qué le apostaron desde el inicio de sus carreras, qué los motivó a ser profesionales de

esta área y de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, cuáles fueron las bases que los construyeron como profesionales, qué aportó, y qué no, en su crecimiento intelectual y práctico del diseño. Se logró información de quienes eran con respecto a la profesión, antes de abordar el tema de desempeño profesional, de cómo empezaron en el campo laboral, cuál fue su primer trabajo y los siguientes, de los roles que desempeñaron en ellos, de cómo les fue y cómo se sintieron ejerciendo esa labor, de qué hacen ahora, cuál es su fuerte y qué aplican ahí, de cómo son esos procesos, qué es lo positivo, lo negativo y lo indispensable para ellos a la hora de desempeñarse profesionalmente.

Un sin fin de experiencias de carácter investigativo, organizativo, de gestión, laboral, empresarial, profesional y humano son las que construyen y han logrado el contenido de este trabajo, experiencias y conocimientos que han enriquecido mi actuar y comprender del entorno y sus dinámicas, de los manejos administrativos y humanos que se dan, de cómo se interactúa con ellos y cómo afectan a la gente y en particular a los Profesionales Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, lo que representa preparación para el futuro profesional, para lo que se ha de enfrentar al salir de la Academia, dado que el desarrollo y ejercicio de la profesión implican muchos más parámetros adicionales al conocimiento de las teorías y técnicas del Diseño Gráfico.

Este trabajo se realizó por temáticas lo que permitió separar, agrupar, desglosar, sintetizar y agrupar nuevamente, para poder comparar y proyectar en busca de entender a estos Diseñadores Gráficos y los sucesos que se dan en las actividades que desempeñan como profesionales, para lo cual esta información se lleva y presenta en valores porcentuales que consintieron el cruzar y sobreponer, establecer relaciones, analizar tendencias y demás, que permitieran llegar a nuestro objetivo de Caracterizar el Perfil Profesional de los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes

I. INTRODUCCIÓN

Universidad del Cauca, pero ya no sólo en los primeros dos años de graduados, sino en esos 2 primeros años y luego de ellos hasta el momento de la entrevista y tomando aspectos de antes de su graduación.

Este trabajo está orientado al análisis, reflexión y caracterización de competencias y roles profesionales de los Graduados de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, sus percepciones frente a sus capacidades para interpretar, valorar, adaptarse, responder y superar las necesidades del medio.

El pertenecer a esta misma profesión generó inquietud por la misma y conllevó a hacer esta investigación en pro de conocer un poco más del amplio mundo profesional y laboral que puede abarcar el Diseño y de quienes somos los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, lo que a cada paso, por cada una de las etapas y preguntas de esta investigación, logro, al mismo tiempo de dar respuestas y conocimientos, generar preguntas e inquietudes respecto al Diseño Gráfico, a temas particulares de él y a las variables que se podrían dar en las dinámicas profesionales del mismo.

Cuando dentro de este trabajo se refiera a los Diseñadores Gráficos o Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, se estará hablando de los Diseñadores Gráficos entrevistados y de su experiencia profesional y de lo que de ahí se logró agrupar, caracterizar y entender. Sin decir que esto es lo que sucede a todos los Diseñadores Gráficos, se da una vista de este grupo que pertenece al gran grupo de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca.

II. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo aborda una investigación descriptiva que es un primer acercamiento para tratar de comprender el fenómeno de cómo es la vida profesional y laboral del Diseñador Gráfico de la Facultad de Artes Universidad del Cauca al graduarse. Surge de la necesidad de entender qué ha sucedido en los primeros años de ejercicio profesional de los graduados del programa, dando elementos para empezar a analizar el fenómeno.

Este proyecto es un insumo que le sirve al programa, al departamento y a todos lo que lo conforman, Estudiantes, Profesores, Administrativos y demás miembros de la comunidad. Permitiendo tener una reflexión sobre lo que está sucediendo con la gente que se gradúa de Diseñador Gráfico acá, aportando elementos para el debate, de una forma sencilla y que hasta ahora no se ha tenido, elementos que nos dicen qué está pasando y qué son relevantes disciplinariamente al mostrar evidencias no hipotéticas, sino a nivel de datos que permite hacer cruces y trazas, generar tendencias, aportando a la disciplina en el Cauca.

Aquí no se da la respuesta a la pregunta compleja ¿de qué es o hace un Diseñador Gráfico de la Universidad Cauca?, se están dando elementos para responderla, porque la complejidad de la misma hace que sea muy difícil de responder desde un trabajo de pregrado.

Éste es el primer acercamiento a este tema, es el inicio de la construcción de un estado del arte, hasta ahora inexistente en esta temática, que permite visibilizar elementos del Diseñador Gráfico de esta facultad al desempeñarse profesionalmente y deja planteados espacios e interrogantes dentro de la misma temática que son punto de partida para nuevas investigaciones que se podrán ampliar o especificar y profundizar dentro de los campos de estudio del Diseño Gráfico o serán materia prima para hacer comparaciones con la misma investigación realizada en este Trabajo de Grado.

Se tomó distancia con instrumentos y metodologías de investigación y análisis de datos, para tratar de comprender que es lo está pasando, sin defender una causa o una determinada posición, ni resaltar u opacar a nadie. Es un proceso en el cual se buscó el respeto por sí mismo, de no tomar partido, y el respeto por el trabajo de no forzarlo a decir lo que no tiene, ya que es un fenómeno complejo que requiere investigaciones más profundas y el cual debía iniciarse para poder construirse, siendo responsabilidad de todos ver lo que está pasando con esto y actuar en pro de su mejor comprensión y desarrollo.

Se trata de dar insumos a la comunidad académica y a los estudiantes para entender un fenómeno en el contexto que se enfrenta.

A los estudiantes les sirve para que empiecen a entender las tendencias de trabajo que hay aquí, identificar los escenarios de desarrollo profesional que hasta el momento se han activado por la formación y por la actividad económica del contexto, entender cómo son estos escenarios a nivel profesional y empezar a perfilarse, entendiendo las fortalezas, los espacios explorados y no explorados como comunidad de Diseño de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca.

Para el cuerpo profesoral y el departamento de Diseño Gráfico es importante para que empiece a detectar fortalezas, elementos a potencializar y elementos para replantear dentro de la estructura curricular en relación con las necesidades del contexto, para plantear líneas de investigación y escenarios de educación continua.

Para la disciplina nos permite empezar a problematizar la relación entre las oportunidades que ofrece el contexto y la preparación que se tiene como Diseñador Gráfico.

II. JUSTIFICACIÓN

Mi propuesta es esta y no la dejo solo planteada, ni como hipótesis, pues doy inicio a ella con el mismo trabajo e investigación; Propongo una mirada del panorama profesional, iniciándola de manera descriptiva tratando de enlazar elementos y datos para entender el fenómeno, mencionando y describiendo lo que la investigación permite, lo que los elementos e información asienten. Al mismo tiempo este trabajo genera inquietudes con respecto al mismo tema, abre panoramas o espacios para nuevas investigaciones o proyecciones del Diseño Gráfico.

El trabajo tiene y describe la información dentro de lo que los Diseñadores Gráficos subrayan y resaltan de su experiencia profesional. No se particularizan las respuestas porque desvirtuaría y polarizaría las mismas, por eso se manejan dentro de un análisis de un todo de lo más representativo de los mismos datos, de la repetitividad con que se dan respuestas y acciones. Son 33 voces de Diseñadores Gráficos hablando de su profesión, 33 puntos de vista recolectados por un Diseñador Gráfico, lo que permite una mejor recepción y un mejor entender a las declaraciones de cada uno, porque se tiene un sentir y comprender afín, logrado por el haber estudiado una misma profesión. Lo que se plasma en este trabajo no lo dice una sola persona, no lo dice el autor solamente es la unión y el consenso de estos Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes Universidad del Cauca.

El objetivo de Caracterizar el Perfil Profesional de los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes Universidad del Cauca desde su experiencia y perspectiva, basándose en las competencias profesionales que han desarrollado y los roles desempeñados, se cumplió porque se logró identificar que están haciendo, en que campo y en qué medida ha venido fluctuando en las áreas de trabajo del Diseñador Gráfico, esto se menciona en el capítulo "XIII. A LO QUE SE LLEGÓ" de este trabajo, y más a particularmente en el primer ítem de dicho capítulo, donde, tomando como parámetro el resultado más importante en todas las temáticas, se construyó

una caracterización del Diseñador Gráfico Graduado de Unicauca que se realiza a partir de las experiencias y opiniones de los Entrevistados.

Otro aspecto importante a mencionar y que justifica este trabajo, surge de la existencia de datos que van marcando tendencias a nivel general, que al agrupar todos los demás y sistematizarlos, pueden ofrecer un panorama de las cosas que para los graduados son importantes, de dónde necesita refuerzo y de lo que está en un segundo plano, por ejemplo en el capítulo X COMPETENCIAS a partir de los datos y tablas se indican tendencias de las competencias que más se aplican y de las que necesitan refuerzo, dentro del capítulo VII. ESTUDIOS ítem a. Imaginarios de vida profesional se dan elementos para entender estos imaginarios que se dan desde la etapa de estudio, en el capítulo XII. FUTURO en el ítem a. Necesidades como profesional se vislumbra que el explorar más campos de Diseño Gráfico es importante, y a partir de eso se puede ver que campos hay que plantear para fortalecer el Diseño Gráfico ya sea para abrir estudios de posgrado o educación continua como diplomados, especializaciones, posgrados. Ese tipo de indicadores, de información, se encuentran dentro de este trabajo. Esa es la opinión y experiencia general, es un indicador de la investigación.

III. MARCO TEÓRICO

Este trabajo está sustentado en 4 ejes conceptuales: Diseño, Impacto en el Entorno, Competencias y Calidad de la Educación.

a. Diseño

El Diseño ha estado inmerso en la historia de la humanidad como herramienta que ha contribuido desde sus inicios en la construcción de la sociedad, como es planteado por Horta Mesa:

En su empeño de subsistencia, el hombre siempre ha En su empeño de subsistencia, el hombre siempre ha persistido en no perder la referencia. O lo que es igual, el camino donde encontrar aliento, para lo cual vive permanentemente en búsqueda de una orientación, de una presunta voluntad para vencer la trama del mañana. Quizás, una distinción azarosa y constante, casi siempre sin precisiones de término, que la privilegiada facultad de razonar ubica en su concepción del Tiempo -medida, acaso, de la relación productiva del ser con su medio-, definidora al unísono de un Espacio en tanto conciencia del estar y existir, condicionantes ambas del pensar en dirección a algo, que no es más que la capacidad inteligente del hombre a través de la cual toda singular idea no es más que una síntesis de su cultura” (Mesa, 2003)

El Diseño puede presentar una diversidad de campos de acción dentro de la sociedad, se puede aplicar para buscar soluciones para cada necesidad. Pero el concepto sigue siendo confuso y pasa inadvertido en muchos campos, como sucede con el Diseño Gráfico, disciplina joven, en plena construcción y en constante transformación, que necesita moverse a la velocidad del entorno del cual se nutre.

A lo largo del tiempo la transformación de la sociedad y del Diseño

ha tenido variables las cuales han suscitado nuevos conceptos, pero no de igual medida, ni dirección, lo que ha implicado diferentes formas de entender el Diseño. Muchos aún entienden por Diseño el objeto creado en sí y no a los diferentes procesos⁰¹ a través de los cuales se llega a una respuesta. Y tampoco se entienda de la importancia del Diseño y cómo influye en el devenir diario, en la cotidianidad, en las decisiones de la vida y cómo transforma, modifica, regula yrige comportamientos, hecho innegable de la comunicación gráfica o visual.

Tomando en cuenta conceptos de Diseño, se dice que el “Diseño es una actividad intelectual - proyectual donde su materia prima es la idea, y es aplicable a toda labor, proceso o actividad humana”. Por ende, el Diseño Gráfico, siendo un tipo de Diseño, es una actividad intelectual - proyectual que encara problemas sociales, culturales, económicos, políticos, tecnológicos, propios y ajenos, dando respuesta de orden comunicacional, afectando actitudes y comportamientos y para ello adopta roles de investigador, regulador, mediador y promotor, (Grupo de Profesores Departamento de Diseño, 2005). Estos roles permiten usar, desarrollar y fortalecer las cualidades, saberes, conocimientos y competencias de un Diseñador, con las cuales se interacciona con la sociedad contribuyendo con su transformación diaria y evolutiva.

b. Impacto en el entorno

Para comenzar se definirá impacto: viene del latín impactus, In- (hacia el interior) y la raíz del verbo pangere, pactum, que significa clavar, fijar o ensamblar. Y se define como conjunto de posibles efectos sobre el medio, de una modificación del entorno natural, como consecuencia de obras u otras actividades. No se trata de un choque cualquiera sino de un choque con penetración, como el

⁰¹ El Diseño tiene en cuenta varios procesos el proyectual (producto), el metaproyectual (entorno al producto) y el posproyectual (finalización del producto)

III. MARCO TEÓRICO

de una bala en el blanco. Otra definición es: Impresión emocional intensa o conjunto de consecuencias provocadas por un hecho o actuación que afecta a un entorno o ambiente social o natural. Ahora, tomar este impacto dentro de un proceso educativo traduce sus efectos sobre una población amplia: comunidad, claustro, entorno, estudiante, administración y, más, identificando efectos científicos, tecnológicos, económicos, sociales, culturales e institucionales centrado en transformaciones de carácter profesional, humano y social, incluyendo dentro de los criterios utilizados para definir y evaluar la calidad educacional y dando una definición más general que apoya el porqué de la importancia de este concepto:

“Impacto es tomado como el grado de influencia⁰² interna y externa que posee la unidad académica; en el ámbito interno se percibe en los cambios que experimentan los estudiantes a su paso por unidad académica; en el ámbito externo se traduce en los aportes y transferencias que se realiza en su región o comunidad” (Aguilar, 2009)

En esta definición se resalta la importancia que adquiere la educación en las personas y los posibles resultados de diferente índole y magnitud que generan en diversos espacios o campos. Como se observa, se siguen remarcando los resultados en las personas, es decir, cuando se habla del grado de influencia interna, no se refiere a una sino a múltiples influjos que tiene que ver con el avance en el desarrollo de conocimientos y competencias por parte de los estudiantes como consecuencia de su paso dentro de la universidad, que se puede considerar como un mayor nivel de cognición cultural, más nociones sobre un área o tema, un análisis y reflexión más profundos, y más opciones de reacción ante cualquier eventualidad etc. o tal vez, al contrario un estancamiento intelectual y competitivo. Mientras el grado de influencia externa se refiere a los resultados obtenidos al paso de la universidad traducidos en servicios que puedan ofrecer los Graduados en

⁰² Dicho de una cosa: Producir sobre otra, ciertos efectos

regiones, sociedades, comunidades, organizaciones, instituciones y demás con las cuales contribuye de diversas maneras, dimensiones y niveles en la construcción y transformación de las mismas. Claro está que la educación dentro de la universidad es solo uno de muchos de los factores que intervienen e impactan la sociedad, la comunidad, instituciones, etc., sin estar exenta de sufrir el mismo proceso en sentido contrario, por parte de los mismos actores a los cuales puede impactar, lo que genera procesos cíclicos donde las sociedades se va construyendo y transformando.

c. Competencias

Es un concepto vital de este trabajo, ya que permitió observar y analizar amplia y detalladamente los procesos dentro de los cuales se desempeñó o puede llegar a desempeñarse el Diseñador Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca. No se deja de lado que es tratado por diferentes organizaciones que aunque aparentemente dicen lo mismo, en detalle difieren en su interpretación y uso. A continuación algunas de ellas se tomarán en cuenta con el fin de clarificar la posición a tomada.

José Moya, profesor de origen español, define Competencia como:

“La forma en que una persona utiliza todos sus recursos para resolver una tarea en un contexto determinado, no por mucho que una persona sepa es competente, es competente cuando logra utilizar adecuadamente todos sus recursos y para una tarea concreta.” (Moya, 2007)

Otra forma de entender lo que son las competencias es la que asume la Alcaldía de Bogotá, que dice:

“El concepto de competencia surge de la necesidad de

III. MARCO TEÓRICO

valorar no sólo el conjunto de los conocimientos apropiados (saber-saber) y las habilidades y destrezas (saber hacer) desarrolladas por una persona, sino de apreciar su capacidad de emplearlas para responder a situaciones, resolver problemas y desenvolverse en el mundo. Igualmente, implica una mirada a las condiciones del individuo y disposiciones con las que actúa, es decir, al componente actitudinal y valorativo (saber-ser) que incide sobre los resultados de la acción. La competencia es “un saber hacer frente a una tarea específica, la cual se hace evidente cuando el sujeto entra en contacto con ella. Esta competencia supone conocimientos, saberes y habilidades que emergen en la interacción que se establece entre el individuo y la tarea y que no siempre están de antemano”.... “Abordar el enfoque de competencias es dar un viraje hacia los resultados de la aplicación de esos saberes, habilidades y destrezas. En otras palabras, las competencias se refieren a un “saber hacer en contexto”. Por ello, la competencia se demuestra a través de los desempeños de una persona, los cuales son observables y medibles. “Las competencias se visualizan, actualizan y desarrollan a través de desempeños o realizaciones en los distintos campos de la acción humana.” (Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría de Educación, 1999)

La RAD es el organismo que, a petición del ICFES, asumió el reflexionar sobre las competencias específicas desarrolladas por los programas profesionales de Diseño en Colombia con miras a la construcción del instrumento que se usará en las Pruebas de Competencia Específica “Saber Pro”, por lo que se utilizó para esclarecer este concepto, sus interpretaciones y aplicaciones en cuanto al tema de competencias en el campo del Diseño.

Dentro del documento Competencias Profesionales en Diseño se cita a Leonard Mertens quien dice que competencia es la “Capacidad real para lograr un objetivo o resultado en un contexto

dado”, teniendo como base no solamente los conocimientos y habilidades requeridos para lograr ese tipo de resultados en ese tipo de circunstancias, sino que, especialmente, considera la manera de articular unos y otros entre sí. (Grupo SABER PRO-RAD, 2010).

Así, desde diversos campos, se va confluendo a nivel general en la misma definición de Competencia, más al detallar sobre un campo en especial pueden llegar a tener variaciones dependiendo del mismo. Para los programas de Diseño dice el documento de Competencias Profesionales en Diseño:

“En general y de manera muy básica, los Programas de Diseño en Colombia conciben las competencias como un “saber hacer en contexto”. Sobre el particular el proyecto Fundamentos del Diseño en Colombia expone lo siguiente: “éste no sólo no se limita al hacer instintivo, espontáneo o mecánico, sino que de hecho es él un saber holístico y complejo que conjuga unos atributos como los conocimientos (teórico, práctico y teórico-práctico), las actitudes, las habilidades y los valores de distinta naturaleza (personales, colectivos, afectivos, sociales, culturales), y unas tareas propias de cada disciplina que se activan en el desempeño profesional, esto es en los variados escenarios en los que ellas se ejercen.” (Grupo SABER PRO-RAD, 2010)

Este es el concepto de competencia tomado dentro de esta investigación ya que permite el cumplimiento del objetivo de Caracterizar el Perfil Profesional de los Graduados de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca teniendo en cuenta que:

“Las competencias se conciben como realidades no cuantificables en términos absolutos, pero cuyo nivel de desarrollo es parcialmente evaluable a través de sus evidencias. Estas evidencias no son exclusivamente los productos tangibles

III. MARCO TEÓRICO

derivados del proceso, sino que incluyen como lo señala Bunk, los cambios en el comportamiento, desarrollo de la personalidad, desarrollo de la eficiencia y en especial el cambio en los campos cognitivo, motriz y afectivo que ocurren en el hacer en las situaciones de aprendizaje” (Grupo SABER PRO-RAD, 2010)

Así se identificaron las competencias de los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, las cuales aplican al desenvolverse en muchos ámbitos de la vida personal, intelectual, social, ciudadana, laboral y profesional, donde la sociedad da sentido y legitima las Competencias esperadas y de mayor reconocimiento.

Por todo lo anterior: “la academia debe formar profesionales capaces de enfrentar problemas de muy diversas naturalezas, desde un nivel de abstracción mayor, sin poder garantizar el contexto específico en el cual se desempeñaran posteriormente estos profesionales (Grupo SABER PRO-RAD, 2010)

d. Calidad de la Educación

Para hablar de calidad de la educación parece que no se puede empezar de otro modo que ofreciendo distintas perspectivas acerca de qué se entiende por calidad. Pese a la dificultad que ello comporta y, hasta cierto punto, del atrevimiento de ofrecer cualquier definición, es conveniente poner en contraste aspectos diferenciadores entre las definiciones o bien identificar que “elementos y/o argumentos son constantes” y convergen en un mismo fin pretendido por la Educación, para buscar algo de claridad en la definición de qué es calidad y, más concretamente, qué es Calidad de la Educación.

Los Lineamientos para la Acreditación de Programas del Sistema

Nacional de Acreditación, Aproximación al concepto de calidad, dicen:

“La calidad en un primer sentido, se entiende, como aquello que determina la naturaleza de algo, como aquello que hace de algo lo que ese algo es. La calidad expresa, en este primer sentido, la identidad de algo como síntesis de las propiedades que lo constituyen. Lo que algo es, la calidad que lo distingue, es el resultado de un proceso histórico” (Concejo Nacional de Acreditación, 2006)

Se identifica calidad, en primer lugar como cualidad, como conjunto de atributos o propiedades referentes a algo o alguien.

También dentro en otras definiciones se hace referencia a la calidad como superioridad o excelencia:

“Una educación de calidad puede significar la que posibilite el dominio de un saber desinteresado que se manifiesta en la adquisición de una cultura científica o literaria, la que desarrolla la máxima capacidad para generar riquezas o convertir a alguien en un recurso humano idóneo para contribuir al aparato productivo; la que promueve el suficiente espíritu crítico y fortalece el compromiso para transformar una realidad social enajenada por el imperio de una estructura de poder que beneficia socialmente a unos pocos” (Lafourcade, 1998)

Pero la calidad en la educación va más allá y el acercarse a la del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, a la cual nos referimos, resulta fundamental para este proyecto, ya que es una búsqueda de identidad, de reconocimiento y proyección, elementos con los que el diseño impacta en la sociedad, por ello:

*“Entendemos calidad educativa como el **proceso consen-***

III. MARCO TEÓRICO

suado (por todos los miembros implicados) de construcción de objetivos para cada contexto y momento y como la trayectoria o tendencia que realizamos para conseguirlo. Es un proceso de construcción y/o fijación de objetivos educativos, no sólo referidos a los logros de los estudiantes, sino también a cuestiones curriculares y organizativas, a la vida del centro y el camino que recorreremos para lograrlos” (Sarria, 2009)

Objetivos que se expanden por fuera de la academia, a la vida personal, profesional y laboral, en sociedad, donde se empieza a recoger los frutos de dicha educación de calidad.

IV. INVESTIGACIÓN

El proceso de investigación siguió algunas pautas de la investigación descriptiva, asumida como lo enuncian Gloria Patricia Álzate y Beatriz Elena Monsalve en el análisis del texto de Metodología de la investigación de Jacqueline Hurtado Barrera.

“El propósito del investigador es describir situaciones y eventos. Esto es, decir cómo es y se manifiesta determinado fenómeno. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades más peculiares de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, 1986). Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir. Esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así -y valga la redundancia— describir lo que se investiga” (Hurtado, 2000)

También se tuvo en cuenta que:

“El proceso de la descripción no es exclusivamente la obtención y la acumulación de datos y su tabulación correspondiente, sino que se relaciona con condiciones y conexiones existentes, prácticas que tienen validez, opiniones de las personas, puntos de vista, actitudes que se mantienen y procesos en marcha.” (Hurtado, 2000)

La recopilación de datos se hizo en archivos institucionales del programa y por medio de técnicas como encuestas exploratorias, descriptivas y explicativas, y entrevistas cualitativas abiertas enfocadas.

En esta Investigación Descriptiva se toma la información más relevante de la fuente primaria, que son los graduados de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, por

medio de la Entrevista Cualitativa Enfocada. Se utilizan fuentes secundarias (Archivos de registro, Trabajos de Grado referentes al tema, documentos sobre las competencias y particularidades del diseñador en Colombia) como insumos que, al relacionarse con las entrevistas, son recursos para analizar el contexto y caracterizar los perfiles profesionales de los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca.

a. Tipo de datos iniciales

1- Se compilaron nombres y apellidos, código, año de ingreso y graduación, dirección y teléfono fijo y celular, correos electrónicos, lugar de residencia, tema de su Trabajo de Grado y asesores, de muchos de los graduados con título de Diseñador Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca.

(Anexo 1: Archivo digital de datos de registro de los Graduados de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca con título de Diseñadores Gráficos.)

Esta información se encontró en archivos de diferentes eventos o procesos académicos que estaban en archivos personales de los profesores organizadores de esos proyectos. También se encontró información en la secretaria de la facultad, con la ayuda de la secretaria de esa oficina, quien tenía 3 archivos digitales (ninguno completo) y un archivo análogo (que fue el más completo de todos los encontrados) con registro de datos de los graduados de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca. Agrupé toda esta información creando un solo archivo, identificando, indizando y clasificando.

2- Trabajos de Grado referentes al tema: Se tuvo en cuenta el trabajo de Grado “Diseñadores Gráficos y sus Perfiles Profesio-

IV. INVESTIGACIÓN

nales” de Dalba Angélica Alfaro y Gaby Ramírez.

3- Se buscaron archivos de seguimiento a egresados dentro de la región (sur occidente) en programas similares al de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca y de algunos de otros programas y universidades que por su efectividad sirvieran de guía. No se consiguió nada, por inexistencia de la información y/o por las restricciones de acceso de las instituciones.

b. Herramientas o técnicas para captar información:

Se manejó una encuesta exploratoria descriptiva y una entrevista cualitativa enfocada, las cuales apuntaban a la información de los Graduados de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, de los procesos en los que se han visto envueltos en su labor profesional, laboral y personal luego de salir de la universidad, de cómo los enfrentaron y con qué resultados, de la competencias profesionales y roles desempeñados, de la respuesta de la sociedad ante su labor, etc. Este proceso sirvió como método de recolección de información.

Teniendo en cuenta conceptos como:

Encuesta exploratoria:

“ (...) Sirve para identificar las características generales o dimensiones del problema, así como para establecer hipótesis o alternativas de trabajo. Frecuentemente las sesiones de grupo o grupos de discusión cumplen esta función preliminar al levantamiento de una encuesta” (Galindo, 1998)

Encuesta descriptiva:

“El propósito de esta es describir con precisión las características del fenómeno observado” (Galindo, 1998)

Encuesta explicativa:

“Su objetivo es describir la frecuencia con que ocurre un fenómeno asociado a otro. Este tipo de encuestas señala relaciones entre los distintos factores o características que constituyen un fenómeno, sin establecer causalidad” (Galindo, 1998)

Entrevista cualitativa enfocada:

“Se trata de una conversación con alto grado de institucionalización y artificiosidad, debido a que su fin o intencionalidad planeada determina el curso de la interacción en términos de un objetivo externamente prefijado (...) existe predeterminado de antemano un tema o foco de interés, hacia el que se orienta la conversación y mediante el cual hemos seleccionado a la persona objeto de la entrevista” (Galindo, 1998)

Encuesta:

Se creó una encuesta exploratoria-descriptiva como primer insumo de información, de la que se obtuvo información del mundo laboral del Diseñador Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, con lo que se empezaría dilucidar el ámbito de desempeño de estos Profesionales y así poder iniciar con una clasificación que nos permitiera escoger a quienes se iba a entrevistar y dar pautas para la creación de la entrevista que sería el siguiente paso en la investigación.

Inicialmente se creó una encuesta que se quiso implementar por medio del proceso de autoevaluación. Esta opción falló por lo que se tuvo que recurrir a una segunda encuesta más corta y por otro medio de difusión y recolección, que supliera las necesidades del momento para poder continuar con la investigación.

La búsqueda del contacto se inició por medio de correos elec-

IV. INVESTIGACIÓN

trónicos. Se envió la encuesta a 133 correos electrónicos de los graduados de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, de los cuales respondieron sólo 10. Se llamó por teléfono pero la mayoría no vivía en el lugar, ni conservaban el número telefónico. Estos problemas de contacto fueron un gran inconveniente que alargó el proceso investigativo, y llevó a optar por buscar contacto con los graduados por medio del voz a voz, el contacto personal directo y el uso de las redes sociales en la Internet, un trabajo más arduo y engorroso.

La búsqueda en Internet por redes sociales fue la que más resultados arrojó. Se buscó nombre a nombre a Graduados de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, se logró acceder a ellos como contacto y así obtener la colaboración con la respuesta a la encuesta, ardua labor con la que se logró completar 56 encuestas resueltas.

La segunda encuesta constaba 22 preguntas: 7 abarcaban el periodo como estudiante y 13 el periodo luego de graduado. Luego se indagaba sobre su vida laboral y profesional, sobre sus imaginarios, actividades e intereses profesionales y laborales, áreas de manejo, estudios y salarios, se buscó establecer fechas de entrada a estudiar, graduación y de entrada a la actividad profesional, y no sólo las fechas también los periodos de estudio y trabajo.

Me enfoqué en la parte profesional, laboral, iniciando por cómo la imaginaban cuando aún estaban estudiando, cuando se iniciaron en actividad de Diseñadores Gráficos, antes o después de graduarse, dónde, en qué áreas, con quién y para quién, intereses profesionales y laborales, de estudio, y finalmente el tipo de salarios. La encuesta se realizó a través de correo electrónico, previo contacto personal o por Internet, esta información fue la base para estructurar la entrevista y para la escogencia de las personas a entrevistar.

(Anexo 2: mapas conceptuales con relaciones de sentido resultantes de la encuesta)

Entrevista:

Con la información obtenida se procedió a escoger a algunos Graduados de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca teniendo en cuenta que la investigación no es cuantitativa sino cualitativa.

Los criterios de selección de estos graduados fueron:

- Que sean Graduados Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca titulados como Diseñadores Gráficos.
- La diversidad de actividades de desempeño (ilustrador, docencia, director de fotografía, fotógrafo, Freelance...)

Se tomaron estos dos criterios como relevantes para la escogencia de los Diseñadores Gráficos a entrevistar porque el objetivo de este trabajo es el de caracterizar los perfiles profesionales de los Diseñadores Gráficos de Unicauca, por lo cual es necesario, para ser incluidos en esta investigación, que los entrevistados tengan esta titulación y hayan estudiado en este programa y Universidad. La diversidad de su actividad de desempeño es parte primordial de la investigación, porque permite tomar diferentes opciones de desempeño a las que han logrado acceder, con sus diversos aspectos y particularidades que se pueden dar, por ello los escogidos, representan a diversos sectores de desempeño de la actividad del Diseño Gráfico, por lo que diferirán entre sí en escala y temática. No es un conjunto de casos comparativos.

Se escogieron 42 graduados a los cuales hacerles la entrevista, está se estructuró enfocándose en los procesos enfrentados por el Diseñador Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del

IV. INVESTIGACIÓN

Cauca, en el desarrollo de su vida personal, profesional y laboral, en diferentes etapas: antes de entrar a estudiar, durante la época de estudio, en el desarrollo de las actividades de Diseño Gráfico luego de graduados, durante el primer y segundo año (por separado) y luego del segundo año hasta la etapa actual.

El trabajo de campo relacionado con las entrevistas se inició de la siguiente forma:

La entrevista se estructuró de manera que se siguiera un orden cronológico, yendo de lo general a lo particular, al detalle, que cada respuesta fuera una narración un relato de la vida como Profesionales del Diseño Gráfico, de cómo se han ido construyendo personal y profesionalmente, dejando fluir su narración para obtener mayor y mejor información, siempre guiándola a la temática de la actividad profesional como Diseñadores Gráficos y buscando disminuir elementos que puedan generar prejuicios o cohibiciones que puedan afectar la entrevista y la información que con ella se obtiene, más las preguntas hechas en diferente momento o espacio de la entrevista abordan aspectos que permiten entrelazarlas obteniendo más información. Todo esto se hizo siguiendo las pautas que recomienda el Doctor Jesús Galindo Cáceres en su libro “Técnicas de Investigación en sociedad, cultura y comunicación” Edición de 1998, en el capítulo “Función y sentido de la Entrevista Cualitativa en la investigación Social” pagina 277-345.

“3 objetivos fundamentales de la entrevista: obtener alguna información del entrevistado, conseguir comentarios sobre un hecho, y/o perfilar una semblanza ” (Galindo, 1998)

La entrevista se estructuro de forma que cada una de las preguntas nos permitiera ir avanzando en orden por temáticas diferentes lo que permitió segmentar, ordenar, agrupar, clasificar, indizar y categorizar las respuestas y la información logrando analizar-

las, codificarlas y entrelazarlas de acuerdo a comportamientos comunes, tendencias, patrones, particularidades y diferencias en cuanto a su vida en el Diseño Gráfico desde el momento anterior a su ingreso al programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, hasta el momento laboral actual.

Los temas dentro de los cuales se agruparon las preguntas de la entrevista, serán nombrados a continuación, con las respectivas preguntas de la entrevista que le corresponden y con lo que las mismas permitieron.

Datos básicos de los entrevistados:

Preguntas: Nombre, género, estado civil, edad, lugar de origen, lugar de residencia, fecha de Inicio de estudios, fecha de graduación.

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Una idea de quienes son las personas a las que se logró entrevistar, de dónde vienen, en dónde están, los periodos de estudio en los que estuvieron.

Antes de entrar a estudiar:

Preguntas: ¿Sabías que era Diseño antes de entrar a estudiar?, ¿qué estudios previos a tu entrada a Diseño tenías?, ¿por qué escogió Diseño Gráfico?, ¿Por qué escogió Unicauca?

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Buscar entender por qué se estudió Diseño Gráfico, qué los llevo a ello y qué entendían respecto a Diseño Gráfico, y qué expectativas tenían del mismo.

Época de estudio:

Preguntas: ¿Cómo imaginaba sería la vida como profesional?, ¿trabajó antes de la graduarse?, ¿tipo de trabajo antes de Graduarse?, ¿cuál fue su trabajo de grado?

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Encontrar

IV. INVESTIGACIÓN

información sobre las expectativas profesionales y laborales que se tenían y de cómo empezaron incluirse en actividades como Diseñadores Gráficos.

Estudios:

Preguntas: ¿Qué estudios previos a la entrada a Diseño Gráfico se tenía?, ¿estudios hechos luego de graduarse?, ¿área y tipo de estudio en el futuro?

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Entender cómo se da el avance en el campo educativo de los Diseñadores Gráficos, a dónde se pretende llegar en conocimientos y profesionalmente, cómo va cambiando la perspectiva con el paso del tiempo, con la adquisición de experiencias y conocimientos.

Un aspecto muy importante dentro de la entrevista, fue el de las Actividades que desarrollaron los Diseñadores Gráficos, que por su extensión se optó por dividir en 3 momentos, primer año de actividad, segundo año de actividad y luego de los 2 primeros años, permitiendo hacer un mejor análisis de este tema.

Actividades:

Preguntas: ¿Cómo imaginaba sería la vida como profesional?, ¿trabajó antes de la graduarse?, ¿trabajo de grado? Y otras como ¿el título que le ha permitido?

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Optaban por obtener un primer asomo del inicio como Diseñadores Gráficos, de qué imaginaban, de lo que permite el título, de cómo fue la primera experiencia laboral para quienes empezaron antes de graduarse, de cómo y dónde se dio, en que momento y si correspondió a sus expectativas.

Primera Actividad:

Preguntas: ¿Qué hizo al salir de la academia?, ¿la primera actividad se sucedió al cuánto tiempo?, ¿la primera actividad fue?, ¿en dónde se sucedió la primera actividad?, ¿qué experiencias y

procesos se tuvieron?

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Indagar de la primera experiencia, la cual se dio en el primer año luego de salir y terminar el vínculo como estudiante con la Universidad, de cómo se sucede ese choque, cómo se asimiló, en qué campos se dio y con qué resultados, qué áreas de manejo son necesarias para estas actividades, qué roles se desempeñaron, en qué sectores, con qué instituciones, bajo qué parámetros laborales, es ir haciendo un esquema de cómo se inicia la vida profesional del Diseñador Gráfico de esta facultad.

Segunda Actividad:

Preguntas: ¿Segunda actividad fue?, ¿en dónde se sucedió la segunda actividad?, ¿qué experiencias y procesos se tuvieron?

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Indagar de la experiencia, la cual se dio en el segundo año luego de salir de la Universidad, los cambios que se dieron con respecto al primer año, qué nuevos campos se abordaron y cuales continuaron, los resultados obtenidos, el cómo se dieron y asumieron estos cambios. Como se mencionó anteriormente se tomaron los mismos parámetros de la primera actividad y algunos más con el fin de hacer un seguimiento lineal en el desarrollo de las actividades desempeñadas.

Entornos actividades iniciales:

Preguntas: ¿Lugar y espacio, dónde se dieron los trabajos iniciales?

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Entender entornos en donde se intervino en los 2 primeros años luego de salir de la Universidad, de cómo son y a qué parte del entorno social pertenecen, de su carácter social, del sector dónde se encuentran, del tipo de institución.

Luego de 2 años:

Preguntas: ¿Actividades luego de 2 años?, ¿en dónde se sucedie-

IV. INVESTIGACIÓN

ron estas actividades?, ¿qué experiencias y procesos se tuvieron? Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Mostraron las experiencias y conocimientos adquiridos luego los primeros 2 años, los cambios que se dieron dentro de las actividades, a lo que se le dio continuidad y a lo que no, ver si se siguió con la misma tendencia del segundo año. Seguir los parámetros que permitirían dar continuidad al seguimiento del desarrollo de las actividades a desempeñar como Diseñadores Gráficos.

Entorno luego de 2 años:

Preguntas: ¿Lugar y espacio, dónde se dieron los trabajos? Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Distinguir los entornos donde se consolidaron las actividades laborales o profesionales de los Diseñadores Gráficos entrevistados, su ubicación, sector al que pertenecen, tipo de institución, carácter de los mismos, ¿qué cambios se dieron con el entorno de los primeros 2 años?, ¿a qué se dio continuidad?, ¿qué cosas nuevas surgieron?

Roles:

Preguntas: ¿Tipos de roles desempeñados en las actividades tenidas?, ¿lugar donde se dan los roles y donde no?, ¿en qué consistían de esos roles? Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Hallar los roles asumidos para el desempeño de las diferentes actividades, ordenar, clasificar y caracterizar estos mismos, en cuanto a su consistencia y la especificidad de la misma, dónde se daban y bajo que parámetros.

Áreas que maneja:

Preguntas: ¿Qué áreas maneja?, ¿qué áreas desempeña?, ¿áreas de Diseño en que le gustaría trabajar? Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: Encontrar las áreas de manejo que se dan entre los Diseñadores Gráficos, las que más se requieren, las que se tienen para desempeñar algunos roles y actividades profesionales específicas.

Competencias:

Preguntas: ¿Cuál fue el aporte más relevante o importante de la Universidad o el Programa de Diseño Gráfico?, ¿cuál fue el aporte indispensable de la Universidad o el Programa de Diseño Gráfico?, experiencia al ejercer profesionalmente, procesos positivos, indispensables y negativos en el trabajo, procesos positivos, indispensables y negativos en el entorno, ¿qué hay que tener y saber cómo Profesional?, métodos de trabajo. ¿Según sus competencias, nombre el Conocimiento, el Concepto, la Habilidad, la Actitud, el Valor y la Fortaleza más relevante para un Diseñador al ejercer su oficio?, las necesidades como profesional o al ejercer profesionalmente.

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: este ítem permitió visibilizar por medio de experiencias, opiniones y conocimientos, las competencias de los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca y los elementos que las conforman y que ellos mismos consideran relevantes para su desempeño en las actividades y roles abordados, los cuales han aplicado y evaluado de acuerdo a resultados de sus actividades y al desarrollo y desempeño de su actividad. Este ítem es el que más se entrelaza con los demás, como con el de la época de estudio, el de las actividades laborales, donde se aplican y construyen las competencias del profesional, que permiten la realización de actividades y roles, los cuales potencializan y dan viabilidad al manejo de diferentes áreas.

Entorno:

Preguntas: ¿Responsabilidad tuya como profesional?, ¿responsabilidad del entorno contigo como profesional?, ¿influencia en el entorno como profesional?, ¿influencia del entorno en ti como profesional?

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: contribuye con el visibilizar cómo ven el entorno los Diseñadores Gráficos entrevistados y cómo el entorno los ve a ellos, de ver si se dan vínculos y lazos entre sí, de que magnitud y si estos contribuyen o no, en

IV. INVESTIGACIÓN

busca de los objetivos de cada uno.

Futuro:

Preguntas: ¿Qué necesidades tiene como profesional?, ¿qué necesidades tiene al ejercer profesionalmente?, ¿área de estudio en el futuro?, ¿tipo de estudio en el futuro?, ¿qué aprender en el futuro?, ¿área de trabajo en el futuro?, ¿en que invertir en Diseño?, ¿cómo ve el futuro del Diseño?, ¿factor estratégico en la consecución de trabajo?

Lo que permiten las respuestas a estas preguntas: tener un asomo de cómo ven el futuro los Diseñadores Gráficos entrevistados, de sus necesidades, de sus expectativas futuras, de a que le apuestan, de por dónde se perfilan profesionalmente.

Los temas se enlazan entre si y contribuyen directa e indirectamente con los otros temas.

Gran parte de esta investigación se realizó con trabajo de campo obteniendo datos de fuentes directas.

Se lograron realizar 32 entrevistas de entre una hora y media cada una, la entrevista se realizó de manera personal directa en un 78% y personal por medio de Skype en un 22%.

“El análisis de datos cualitativos es emocionante porque se descubren temas y conceptos metidos entre los datos recolectados. A medida que se avanza en el análisis de los datos, esos temas y conceptos se tejen en una explicación más amplia de importancia teórica o práctica, la cual luego guía el reporte final” (Rubin, H.J. y Rubin, I.S, 2006). “Dicho análisis debe ser sistemático, seguir una secuencia y un orden” (Álvarez Gayou, J.L., 2005)

Codificación de la información: *“Codificar es el proceso mediante el cual se agrupa la información obtenida en cate-*

orías que concentran las ideas, conceptos o temas similares descubiertos por el investigador, o los pasos o fases dentro de un proceso” (Rubin, H.J. y Rubin, I.S, 2006)

“Los códigos son etiquetas que permiten asignar unidades de significado a la información descriptiva o inferencial compilada durante una investigación. En otras palabras, son recursos mnemónicos utilizados para identificar o marcar los temas específicos en un texto” (Fernández, 2006)

La codificación fuerza al investigador a hacer juicios acerca del significado de bloques contiguos de texto y permite eliminar el caos y la confusión que habría sin algún sistema de clasificación. Esto implica un trabajo intelectual y mecánico que permita codificar los datos, encontrar patrones, etiquetar los temas y desarrollar sistemas de categorías. Esto significa analizar el contenido central de las entrevistas, para determinar qué es significativo, y a partir de allí reconocer patrones en esos datos cualitativos y transformar esos patrones en categorías significativas y temas (Patton, M.Q., 2002)

A continuación se indicaran las categorías resultantes en cada una de las temáticas antes mencionadas, luego de la hallar aspectos comunes, patrones y tendencias, que se sintetizaron, agruparon y delimitaron, y se codificaron y categorizaron porcentualmente, para luego relacionarlos y conectarlos entre sí, dándole sentido, haciendo una clasificación jerárquica que contribuya con el objetivo de caracterizar los perfiles profesionales de los Diseñadores Gráficos graduados de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca. Se optó por tomar sólo los 5 elementos porcentuales más altos, en rango de máximo valor de cada una de las categorías, por ser estos los más representativos de las mismas, lo que ayuda a tener un orden para la caracterización.

IV. INVESTIGACIÓN

c. Categorías

Datos básicos de los entrevistados:

Género
Lugar de Origen
Estado civil
Lugar de residencia (dentro y fuera del país)
Inicio de estudios
Plan de estudios
Fecha de graduación
Tiempo de estudios

Antes del ingreso a la universidad:

Conocimiento de lo que era Diseño Gráfico
Estudios previos a Diseño Gráfico
Razón por la cual escogió Unicauca
Razón por la cual escogió Diseño Gráfico

Época de estudio:

El imaginario de vida profesional cuando estudiaba se cumplió
Imaginarios de vida profesional Cumplidos
Imaginarios de vida profesional No Cumplidos
Trabajo en Diseño Gráfico mientras estudio el mismo
Tipo de trabajo antes de Graduarse
Trabajo de grado

Estudios:

Conocimiento de lo que era Diseño Gráfico
Estudios previos a Diseño Gráfico
Razón por la cual escogió Unicauca
Razón por la cual escogió Diseño Gráfico
El imaginario de vida profesional cuando estudiaba se cumplió
Imaginarios de vida profesional Cumplidos
Imaginarios de vida profesional No Cumplidos
Estudios luego de graduados

Áreas y tipo de estudio en el futuro

Un aspecto muy importante dentro de la entrevista, fue el de las Actividades que desarrollaron los Diseñadores Gráficos, que por su extensión, se optó por dividir en 3 momentos: Primer año de actividad, Segundo año de actividad y luego de los 2 primeros años, lo que permitió hacer análisis cronológico en este tema.

Actividades:

El imaginario de vida profesional cuando estudiaba se cumplió
Imaginarios de vida profesional Cumplidos
Imaginarios de vida profesional No Cumplidos
Trabajo en Diseño Gráfico mientras estudio
Tipo de trabajo antes de Graduarse
Trabajo de grado
El título ha permitido

Primera Actividad:

Al cuanto tiempo sucedió la Primera actividad
Primera actividad
Parámetro legal del ejercicio de esa actividad
Lugar y sector de trabajo del Diseñador Gráfico Empleado
Áreas y lugar de trabajo de los Freelance
Estudios de Posgrado como Primera actividad
Carácter de los centros de estudio
Tipo de Docente en la Primera actividad y lugar donde se desempeña
Sector donde se da la Docencia

Segunda Actividad:

Segunda Actividad. (Durante los 2 primeros años)
Parámetro legal del ejercicio de esa actividad
Áreas y lugar de trabajo de los Freelance
Lugar y sector de trabajo del Diseñador Gráfico Empleado

IV. INVESTIGACIÓN

Lugar y sector de trabajo del Diseñador Gráfico de Agencia
 Tipo de Docente y lugar donde se desempeña
 Sector donde se da la Docencia

Entornos actividades iniciales:

Entorno de las actividades iniciales
 Sector Comercial, lugar y sector de trabajo
 Educativo, lugar y sector de trabajo
 Institucional, tipo, lugar y sector de trabajo
 Agencias de Diseño, lugar y sector de trabajo

Luego de 2 años:

Actividades luego de 2 años
 Parámetro legal del ejercicio de esa actividad
 Tipo de Docente y lugar donde se desempeña
 Sector donde se da la Docencia
 Áreas y lugar de trabajo de los Freelance
 Lugar y sector de trabajo del Diseñador Gráfico Empleado

Entorno luego de 2 años:

Entorno de las actividades luego de 2 años
 Sector Comercial, lugar y sector de trabajo
 Institucional, tipo, lugar y sector de trabajo
 Empresarial, lugar y sector de trabajo
 Campo Diseño Digital, tipo, lugar y sector de trabajo
 Educativo, lugar y sector de trabajo

Roles:

Tipos de roles en los trabajos tenidos
 Roles directos dentro del Diseño Gráfico
 Roles afines al Diseño Gráfico
 Docencia
 Dirección
 Gestión de proyectos
 Coordinación

Promotor

Áreas que maneja:

Directas dentro del Diseño Gráfico
 Afines al Diseño Gráfico
 Docencia

Competencias:

Competencias que más se aplican
 Competencias que necesitan refuerzo
 Competencias que más se aplican y Competencias que necesitan refuerzo
 Aporte más importante de la Universidad o el programa, En Diseño Gráfico, Intelectual y de Valores.
 El Conocimiento, el concepto, la Habilidad, la Actitud, el Valor y la Fortaleza más relevante para un Diseñador al ejercer su oficio.
 Necesidades como profesional

Entorno:

Responsabilidad del profesional Diseñador Gráfico con el entorno.
 Responsabilidad del entorno con el profesional Diseñador Gráfico.
 Influencia del profesional Diseñador Gráfico en el entorno.
 Influencia del entorno en el profesional Diseñador Gráfico.

Futuro:

Competidores del Diseñador Gráfico
 Áreas y tipo de estudio en el futuro
 Factor estratégico en la consecución de trabajo
 Área de trabajo en el futuro
 Inversión en Diseño
 El futuro del Diseño
 Necesidades como profesional

IV. INVESTIGACIÓN

Esta codificación y categorización se logró, por el método tradicional, es decir, sin software, transcribiendo la información a ser analizada, con mapas conceptuales y cuadros de relación, resultando útil usar la pared como un formato amplio para hacer anotaciones, usar rotuladores de color, adhesivo, notas Post-it, lo que permite leer cuidadosamente el texto, subrayando lo interesante, lo importante, pegando trozos de papel, para hacer comentarios que contengan elementos importantes para llegar al objetivo de caracterizar los perfiles profesionales de los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca.

V. DISEÑADORES GRAFICOS, ENTREVISTADOS

Se entrevistaron 32 Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, Graduados, 22 hombres y 10 mujeres, entre los 23 y 38 años.

Genero	#	%
Hombres	22	69%
Mujeres	10	31%
	32	100%

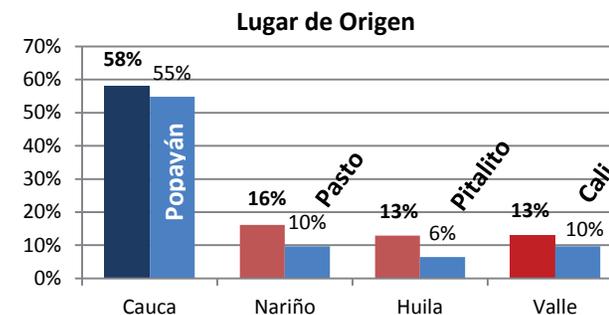
Estado Civil	#	%
Soltero	28	88%
Casada	2	6%
Unión libre	2	6%
	32	100%

Lugar de Origen

Departamento	#	%
Cauca	18	58%
Nariño	5	16%
Huila	4	13%
Valle	4	13%
	31	100%

Lugar de Origen

Ciudad	#	%	% por Dpto
Popayán	17	68%	55%
Pasto	3	12%	10%
Pitalito	2	8%	6%
Cali	3	12%	10%
	25	100%	81%



Los Diseñadores Gráficos son solteros en un 88%, y de origen Caucano en un 58% y 55% Payanes, residen actualmente en Popayán un 70%, o sea que Popayán recibió un 12% más de residentes profesionales en los cuales no invirtió en su educación escolar. Lo que indica que no hay un desangramiento del programa o Universidad ya que los estudiantes se quedan a aportar en la región en que se encuentra la Universidad y el programa, lo que es uno de los fines de la misma Universidad. El 30 % no regreso a su tierra de origen luego de sus estudios sino que optaron por buscar nuevos rumbos. Se abren nuevos horizontes para algunos Diseñadores Gráficos luego del paso por el programa, lo puede llevar, de continuar con los vínculos con los graduados a generar nuevas dinámicas y relaciones que ayuden a fortalecer al Diseño Gráfico y al programa.

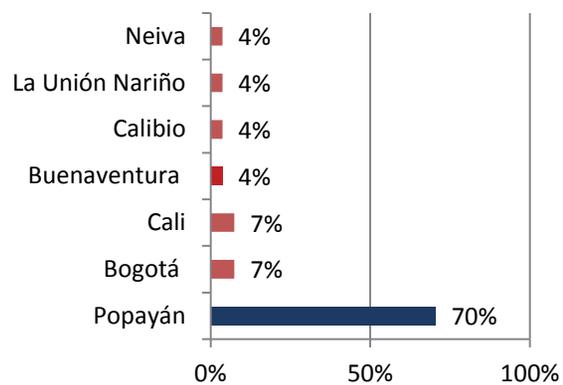
V. DISEÑADORES GRAFICOS, ENTREVISTADOS

Lugar de Residencia actual

Dentro del País		
Ciudad	#	%
Popayán	19	70%
Bogotá	2	7%
Cali	2	7%
Buenaventura	1	4%
Cajibío	1	4%
La Unión Nariño	1	4%
Neiva	1	4%
27	100%	

Fuera del país	
Ciudad	#
Brasilia - Brasil	1
Bs Aires - Argentina	1
Madrid, España	1
Paris (Francia)	1
Sao Pablo - Brasil	1
	16%

Lugar de Residencia - Dentro del País



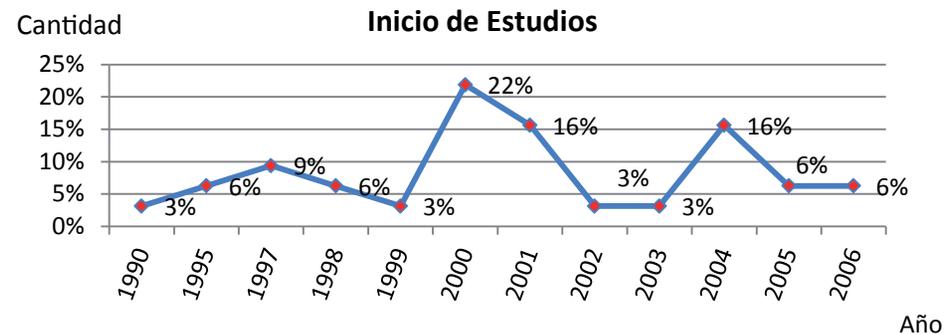
V. DISEÑADORES GRAFICOS, ENTREVISTADOS

Inicio de estudios

Fecha	#	%
Antes 2003	23	72%
2004 al 2006	7	22%
2006 en adelante	2	6%
	32	100%

Plan de Estudios frecuente

Resolución	#	%
z156	2	6%
156-100	9	28%
100-63	9	28%
156-100-63	12	38%
	32	100%

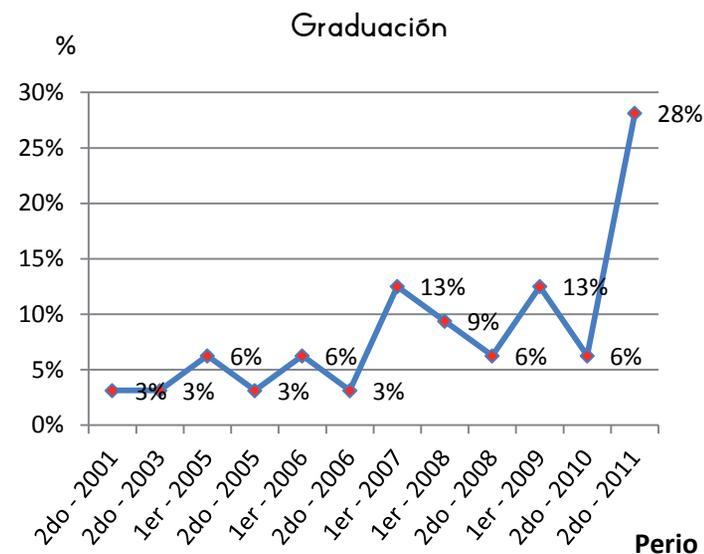


Solo dos de los entrevistados pasó por un solo plan de estudios, el resto tuvo más de uno y no recordaban al momento de la entrevista la diferencia entre los pensum, lo que no les permitió hablar u opinar al respecto de los mismos, por ello no se logró hacer una diferenciación en este aspecto.

V. DISEÑADORES GRAFICOS, ENTREVISTADOS

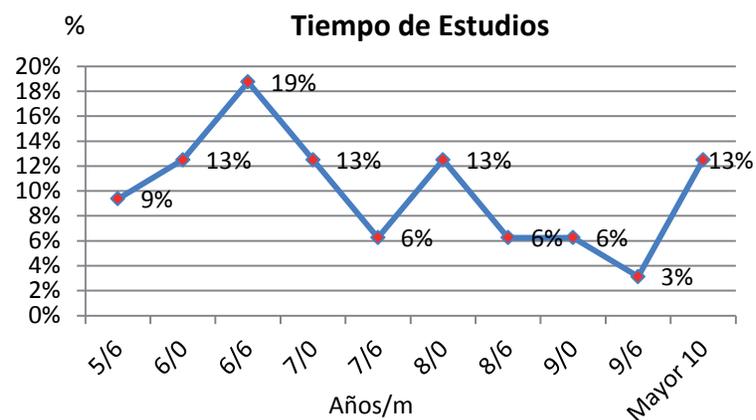
Graduación

Periodo	#	%
2do - 2001	1	3%
2do - 2003	1	3%
1er - 2005	2	6%
2do - 2005	1	3%
1er - 2006	2	6%
2do - 2006	1	3%
1er - 2007	4	13%
1er - 2008	3	9%
2do - 2008	2	6%
1er - 2009	4	13%
2do - 2010	2	6%
2do - 2011	9	28%
	32	100%



Tiempo de estudio

Años/meses	#	%
5/6	3	9%
6/0	4	13%
6/6	6	19%
7/0	4	13%
7/6	2	6%
8/0	4	13%
8/6	2	6%
9/0	2	6%
9/6	1	3%
Mayor 10 años	4	13%
	32	100%



VI. ANTES DEL INGRESO A LA UNIVERSIDAD

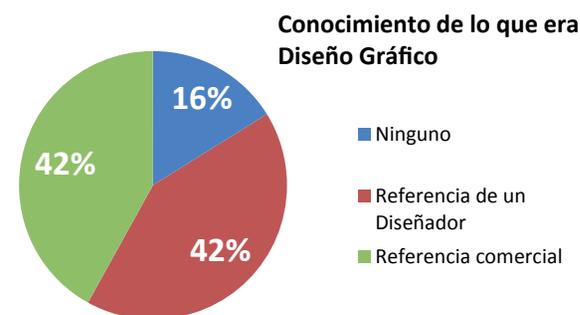
La idea que se tiene de Diseño Gráfico antes de entrar a la Universidad, el por qué se opta por esta carrera y en la Universidad del Cauca, son incógnitas que permitieron ir abriendo el panorama de quienes son los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca.

La mitad de los que tiene un conocimiento de lo que es Diseño Gráfico lo ven con un enfoque de la parte comercial del Diseño Gráfico (los Diseñadores Gráficos son los que hacen vallas, avisos, las caratulas de discos, volantes) que es muy poco conocimiento según manifiestan los mismos graduados teniendo como referencia el conocimiento que se tiene actualmente luego de haber estudiado y graduado en esta profesión y considerando el que les gustaría tuviera la gente del común.

a. Conocimiento de Diseño Gráfico

Conocimiento de Diseño Gráfico

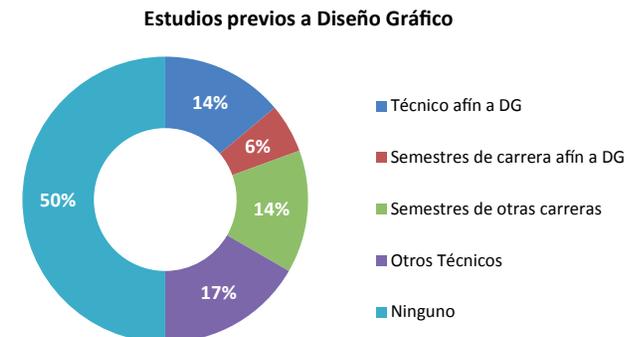
Conocimiento	#	%
Ninguno	5	16%
Referencia de un Diseñador	13	42%
Referencia comercial	13	42%
	31	100%



b. Estudios previos a Diseño Gráfico

Estudios previos a Diseño Gráfico

Tipo	#	%
Técnico afín a DG	5	14%
Semestres de carrera afín a DG	2	6%
Semestres de otras carreras	5	14%
Otros Técnicos	6	17%
Ninguno	18	50%
	36	100%



VI. ANTES DEL INGRESO A LA UNIVERSIDAD

La mitad no estudió nada antes de entrar a estudiar Diseño Gráfico, la otra mitad inició estudios profesionales y técnicos, afines y no afines a Diseño Gráfico, antes de entrar al programa de Diseño Gráfico Facultad de Artes de la Universidad del Cauca.

Semestres de carrera afín a DG	Técnico afín a DG
Artes Plásticas	Academia de Dibujo Profesional
Diseño industrial	Cursos de publicidad en el SENA
	Delineante de arquitectura
	Técnico en diseño
	Técnico en Diseño en Cali

Semestres de otras carreras	Otros Técnicos
Ingeniería de sistemas	Técnico en sistemas
Mecatrónica en la U. Autónoma - Cali	Forja artística en hierro en el SENA
Automática y Telemática, Matemática	Cursos en el Sena de sistemas, inglés
Fisioterapia	Guta turístico del sector sur del Huila
Medicina	Técnico en reparación de computadores
	Auxiliar de consultorio odontológico he higiene oral

Entre los estudios afines a Diseño Gráfico y los que no estudiaron nada antes, permite pensar que un 70% estaban seguros que su profesión se encontraba en el trabajo con la imagen y que el 31% restante, aunque abandonaron otros estudios para dedicarse al Diseño Gráfico, ¿no tenían la misma seguridad?, entonces ¿por qué entraron a esas carreras antes de Diseño Gráfico?, ¿qué buscaban en ellas?, ¿en Diseño Gráfico encontraron lo que buscaban?

Estos que iniciaron otras carreras diferentes a Diseño Gráfico como lo son Ingeniería de sistemas, Mecatrónica, Automática, Telemática, Matemática, Fisioterapia y Medicina, ninguno la culmino, pese a haber conseguido cupos en la universidad pública difíciles de lograr en estas carreras, se retiraron en el trayecto de la misma para iniciar Diseño Gráfico.

Los cursos técnicos afines a Diseño ayudaron a entender un poco más lo que es Diseño Gráfico, más no fue un avance muy grande de acuerdo a lo que ellos manifiestan entender ahora. Actualmente con la Internet es mucho más fácil conseguir información de cualquier carrera pero, así como existe información que puede ayudar a entender, lo que es y hace Diseño Gráfico, también existe mucha que solo crea confusión y desorienta.

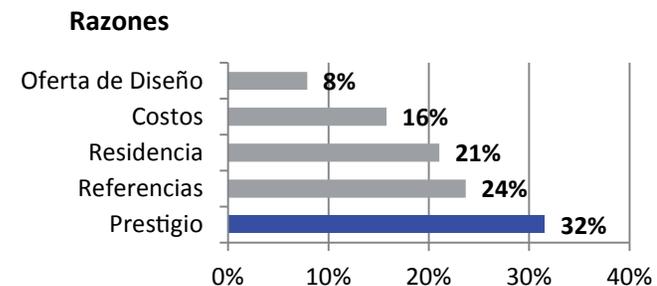
VI. ANTES DEL INGRESO A LA UNIVERSIDAD

Si la gente tuviera un conocimiento mayor a más profundo de Diseño Gráfico, ¿qué consecuencias traería para los Diseñadores Gráficos y los programas de los mismos?, teniendo en cuenta que los que entraron con poco conocimiento continuaron estudiando ¿se crearía más demanda de la carrera?

Nota: En los cuadros la columna de “%” se refiere a los 5 elementos porcentuales más altos en rango de máximo valor de cada una de las categorías ponderados de manera que estos sean el 100%, y la columna de “% sin ponderar” muestra estos mismo 5 elementos pero con su valor en porcentaje dentro del total de categorías, sin ponderarlos, la columna “#” se refiere a número de veces que se repite la acción a la que se refiere la fila.

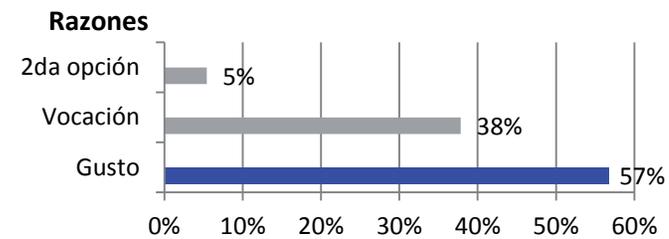
c. Razón por la cual se escogió Unicauca

Razones	#	%	% sin ponderar
Prestigio	12	32%	28%
Referencias	9	24%	21%
Residencia	8	21%	19%
Costos	6	16%	14%
Oferta de Diseño	3	8%	7%
		100%	88%



d. Razón por la cual escogió Diseño Gráfico

Razones	#	%	% sin ponderar
Gusto	21	57%	53%
Vocación	14	38%	35%
2da opción	2	5%	5%
	37	100%	93%



VI. ANTES DEL INGRESO A LA UNIVERSIDAD

Se manifiestan dos variables fuertes para escoger esta carrera, el gusto (la más determinante) y la vocación y para escoger la Universidad del Cauca la variable más notoria es el prestigio de la misma.

Pese a que el 31% de los entrevistados iniciaron estudios en áreas diferentes a la del Diseño Gráfico antes de ingresar al programa, estos se encuentran dentro del 57% de los que escogen Diseño Gráfico por gusto, lo que podría indicar que no fue un sacrificio dejar esas carreras para estudiar Diseño Gráfico y que el estudiar y dedicarse a esta profesión es una acción pensada y proyectada como un estilo de vida.

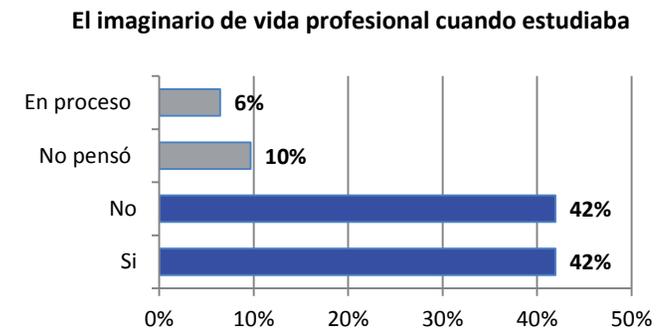
Los aspectos como prestigio, referencias, residencia y costos son los que hacen decidir por la Universidad del Cauca dentro de otras opciones de estudios para esta parte de la región del país, mas no hay un reconocimiento puntual del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca al momento de la escogencia de la Universidad.

VII. ESTUDIOS

a. Imaginario de vida profesional

Se presentan modos de ver o imaginar la vida profesional a lo largo de la misma, en este punto nos centramos en los que se tienen en el momento de ser estudiante y de si al llegar a la vida profesional y al transcurrir de la misma se han cumplido estos imaginarios o no. Es de subrayar que los imaginarios que manifestaron tener son diversos y no siguen ninguna tendencia.

Se cumplió	#	%
Si	13	42%
No	13	42%
No pensó	3	10%
En proceso	2	6%
	31	100%



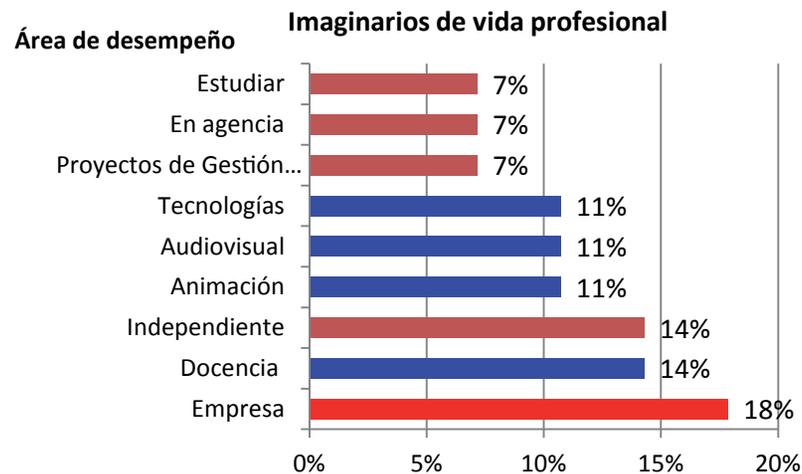
¿Por qué el 10% no prestó importancia al pensar como sería su vida profesional en el futuro, en una profesión en que una de sus competencias más fuerte es el proyectar?

Se encuentra parejo en cuanto a cumplimiento y el no cumplimiento de estos imaginarios de vida profesional, más la consistencia de los mismo es importante y marca otras dinámicas en el desempeño profesional y en el cómo debe prepararse el Diseñador Gráfico.

Imaginarios de vida profesional

Área de desempeño	Cumplido	No cumplido	%
Empresa		5	18%
Docencia	4		14%
Independiente		4	14%
Animación	3		11%
Audiovisual	3		11%
Tecnologías	3		11%
Proyectos de Gestión Social y Cultural		2	7%
En agencia		2	7%
Estudiar		2	7%
	13	15	100%

VII. ESTUDIOS



Los principales aspectos dentro del Sí y el No, fueron la Docencia y la Empresa respectivamente, lo que genera la interrogante de ¿en qué momento del estudio de Diseño Gráfico surge esa inclinación por la Docencia? y ¿por qué? ¿Por qué no estudiar directamente para ser profesor? ¿Por qué el crear empresa está dentro del imaginario no cumplido?, ¿a qué se debe?

Otro aspecto a notar, es que los imaginarios cumplidos están por fuera de campo del Diseño Gráfico tradicional.

Dentro de los imaginarios no cumplidos está el estudiar, en muchos casos esto se sucede por problemas económicos, pero está dentro de las metas a largo plazo.

Si se tiene un conocimiento menor del Diseño Gráfico como profesión, se da un tipo de expectativa al respecto, al aumentarlo ¿la expectativa cambia? ¿Qué causaría un conocimiento inicial más profundo de lo que es Diseño Gráfico? teniendo en cuenta de que en el transcurso de la carrera se va adquiriendo y muchos optamos por seguir, otros no. ¿Esto será motivo de deserción o de apego a la profesión?

b. Estudios luego de graduados:

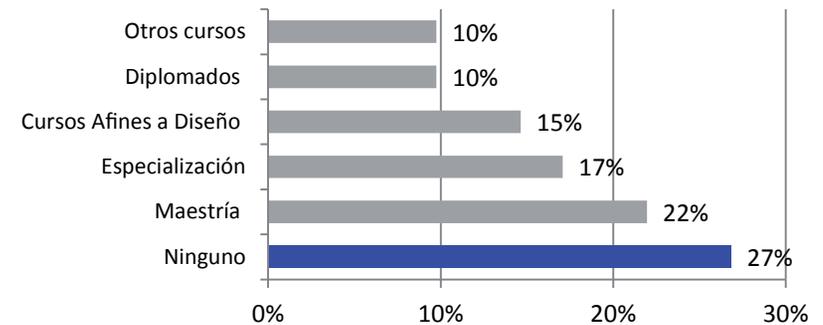
A lo largo de la entrevista los Diseñadores Gráficos declaran tener que seguir actualizándose, estudiando siempre, para poder seguir vigentes en la profesión. El tipo de estudio más buscado luego de graduados, son las maestrías y las especializaciones que ocupan un 39% dentro de este aspecto.

VII. ESTUDIOS

Estudios luego de graduados

Tipo de estudio	#	%	% sin ponderar
Ninguno	11	27%	26%
Maestría	9	22%	21%
Especialización	7	17%	16%
Cursos Afines a Diseño	6	15%	14%
Diplomados	4	10%	9%
Otros cursos	4	10%	9%
	41	100%	95%

Estudios luego de graduados



Es una necesidad para los entrevistados el seguir estudiando, más luego de graduados el mayor porcentaje está en los que no tienen más estudios, algunos revelan que las dificultades económicas son el motivo por el cual no continúan estudiando, ya que después de una carrera tiene que empezar a producir y contribuir con ellos y su entorno cercano y familiar, no pueden darse el lujo de seguir estudiando, o sea, su prioridad es trabajar y devengar económicamente.

De los Diseñadores Gráficos, 3 siguieron estudiando al momento de graduarse de Diseño.

Estudios de Posgrado como Primera actividad

Tipo Posgrado	Ciudad	Público	Privado
Especialización en historia del Arte	México - México	1	
Maestría estudios Cultura Visual	Barcelona - España	1	
Especialización en Mercadeo	Popayán	1	
		3	3
		100%	100%

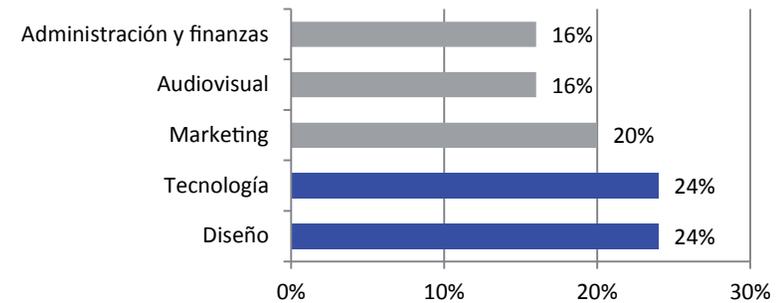
El no poder continuar con sus estudios, es una de las frustraciones de los Diseñadores Gráficos y se incluye entre los imaginarios no cumplidos en un 7%, más, al continuar estudiando, predominan el aprendizaje en áreas de Diseño y tecnología en un 48%. Para algunos no es una frustración porque aún no descartan el hacerlo.

VII. ESTUDIOS

Área de estudio en el futuro

Área de estudio	#	%	% sin ponderar
Diseño	6	24%	13%
Tecnología	6	24%	13%
Marketing	5	20%	10%
Audiovisual	4	16%	8%
Administración y finanzas	4	16%	8%
	25	100%	52%

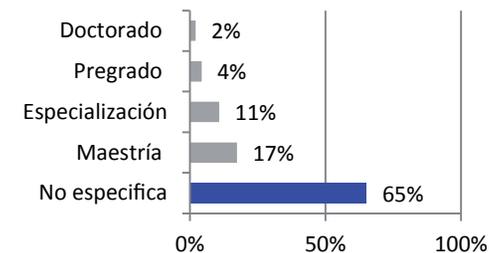
Área de estudio en el futuro



Tipo de estudio en el futuro

Tipo	#	%
No específica	30	65%
Maestría	8	17%
Especialización	5	11%
Pregrado	2	4%
Doctorado	1	2%
	46	100%

Tipo de estudio en el futuro



Y los tipos de estudio en un 65% no se especifican, más el 17% son maestrías y solo un 2%, (una sola persona) piensa en doctorado. Para acceder a un doctorado hay que tener otros estudios de posgrado adicionales.

Los estudios en el futuro de este grupo se clasifican así:

VII. ESTUDIOS

Doctorado	Comunicación y cultura
Máestría	Investigación
Máestría	Realización de guiones
Máestría	Comunicación y cultura
Máestría	Creatividad
Máestría	Finanzas e inversión
Máestría	Diseño de juegos
Máestría	Marketing social.
Máestría	Gestión de Diseño
Especialización	Empaques
Especialización	Animación o ilustración
Especialización	Pedagogía y creatividad
Especialización	Áreas de Diseño Gráfico
Especialización	Audiovisual
Pregrado	Historia
Pregrado	Área social o de salud

Hay áreas de estudio definidas más no el tipo de las mismas ¿Será que no se está seguro de lo que le puede ofrecer cada tipo de estudio? o de ¿qué se necesita en cada área para poder definir así el tipo de estudio?

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

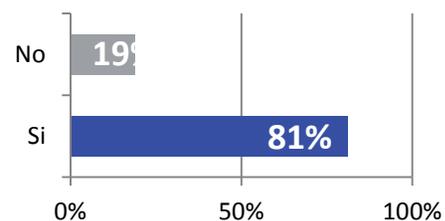
a. Trabajo durante la época de estudio

Para muchos la primera actividad laboral no se dio luego de salir de la Universidad, se dio mientras se encontraban estudiando, lo que libro a algunos del choque abrupto con la vida profesional, ya que las cosas se dieron paulatinamente, poco a poco, manifiestan que la presión laboral era menos, y que se ganaba experiencia y contactos.

Trabajo en Diseño Gráfico durante la época de estudio

Trabajo en DG estudiando	#	%
Si	26	81%
No	6	19%
	32	100%

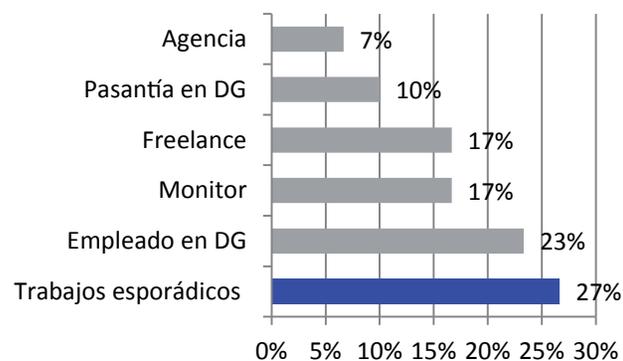
¿Trabajo en Diseño Gráfico mientras estudio el mismo?



Tipo de trabajo antes de Graduarse

Tipo de trabajo	#	%
Trabajos esporádicos	8	27%
Empleado en Diseño Gráfico	7	23%
Monitor	5	17%
Freelance	5	17%
Pasantía en Diseño Gráfico	3	10%
Agencia	2	7%
	30	100%

Tipo de trabajo antes de Graduarse



VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

La actividad de Freelance es una de las principales y muy importante para los Diseñadores Gráficos y por ende para este trabajo por lo cual, para este trabajo, definiré a quien me refiero cuando hablo de Freelance de acuerdo a lo manifestado por los entrevistados. Freelance es el Diseñador Gráfico que trabaja prestando servicios de Diseño Gráfico de manera independiente y que logra tener una cantidad de clientes y un flujo de trabajo que le garantiza una continuidad en la entrada de dinero mensual y un constante hacer en su labor profesional. Los trabajos que no cumplan con esta continuidad serán trabajos esporádicos de Diseñador Gráfico y no serán Freelance.

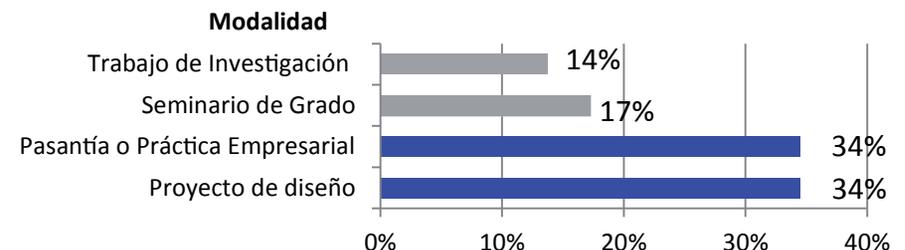
Se denomina trabajador Freelance (o trabajador autónomo, cuenta propia o trabajador independiente) a la persona cuya actividad que consiste en realizar trabajos propios de su ocupación, oficio o profesión, de forma autónoma, para terceros que requieren sus servicios para tareas determinadas, que generalmente le abonan su retribución no en función del tiempo empleado sino del resultado obtenido, sin que las dos partes contraigan obligación de continuar la relación laboral más allá del encargo realizado (Wikipedia, 2013)

Los que trabajaron como Freelance lograron mantener sus clientes y esa fue su primera actividad al salir de la Universidad. Otra forma de desempeño siendo estudiantes, se encuentra dentro del Trabajo de Grado, en especial la práctica empresarial que puede ser la más similar al mundo laboral.

Trabajo de grado

Modalidad	#	%
Proyecto de diseño	10	34%
Pasantía o Práctica Empresarial	10	34%
Seminario de Grado	5	17%
Trabajo de Investigación	4	14%
	29	100%

Trabajo de grado



VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

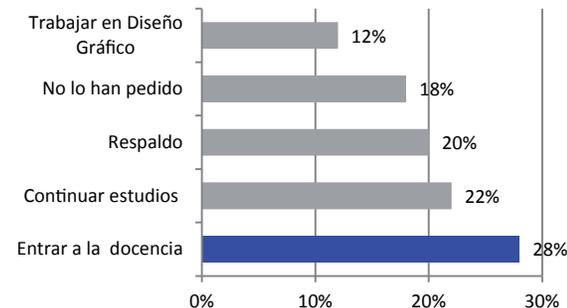
b. Título

Marca el fin de un ciclo es el cierre de una etapa pero en si ¿que ha permitido?

El título ha permitido

Lo que permitió	#	%
Entrar a la docencia	14	28%
Continuar estudios	11	22%
Respaldo	10	20%
No lo han pedido	9	18%
Trabajar en Diseño Gráfico	6	12%
	50	100%

El título ha permitido



Es necesario el tener del título, si tomamos en cuenta la tendencia que se tiene hacia la Docencia y al continuar estudiando dentro de los imaginarios vida profesional.

c. Primera actividad (Primer año)

Como ya se dijo para algunos la actividad laboral "formal" se inició cuando se estudiaba en la Universidad y para esta etapa lo que se dio, fue la continuidad de lo que se estaba realizando ya, y esto equivale a un 24% que continuaron con su trabajo como Diseñadores Gráficos empleados y un 24% que continuaron trabajando como Freelance.

En el Diseño Gráfico se presenta la posibilidad de realizar más de un tipo de actividad, con el mismo nivel de importancia para el profesional, y de por si casi todos los Diseñadores Gráficos entrevistados lo hacen, lo que hace que un Diseñador Gráfico Profesional se pueda y deba clasificar en diferentes actividades en el mismo momento.

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Para efectos de este trabajo, identificaré al Diseñador Gráfico Empleado, como al profesional de Diseño Gráfico contratado por alguien, para que desempeñe su profesión en más de una de las labores del Diseño Gráfico, o sea, no hace un tipo de diseño en específico, de hacerlo para efectos de este trabajo lo identificaría por ese tipo de desempeño como Fotógrafo, ilustrador etc.

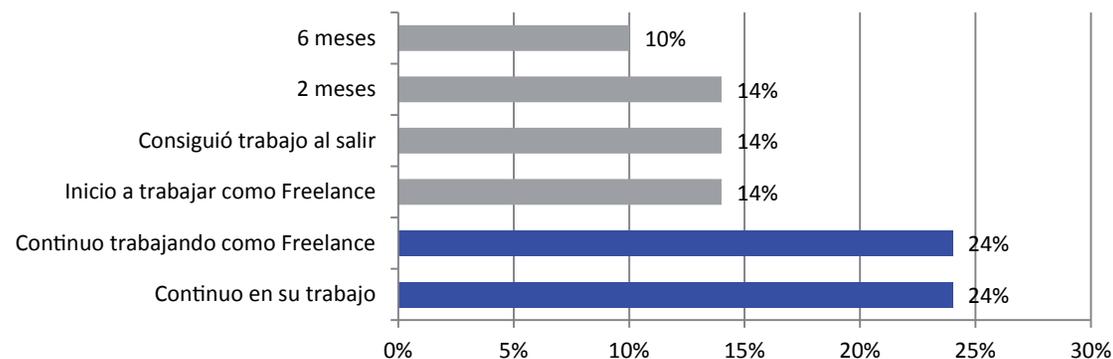
Los que consiguieron trabajo al momento de salir de la Universidad equivalen a un 14% como Freelance y un 14% como Diseñador Gráfico Empleado, representando a un 28% , un 24% fueron los que duraron desempleados hasta los meses 2(14%) y 6 (10%). Equivale al 68% del grupo total de entrevistados.

Al cuanto tiempo sucedió la Primera actividad

Tiempo	#	%	% sin ponderar
Continuo en su trabajo	5	24%	16%
Continuo trabajando como Freelance	5	24%	16%
Inicio a trabajar como Freelance	3	14%	10%
Consiguió trabajo al salir	3	14%	10%
2 meses	3	14%	10%
6 meses	2	10%	6%
	21	100%	68%
Continuo Estudiando	3		10%

Un 10% continuó con sus estudios aplazando el encuentro con la actividad laboral profesional.

Ya en conjunto, sin depender del tiempo luego de salir de la Universidad y para esta primera actividad, se posicionó como un Primer puesto, el desempeño de Freelance con un 39%.

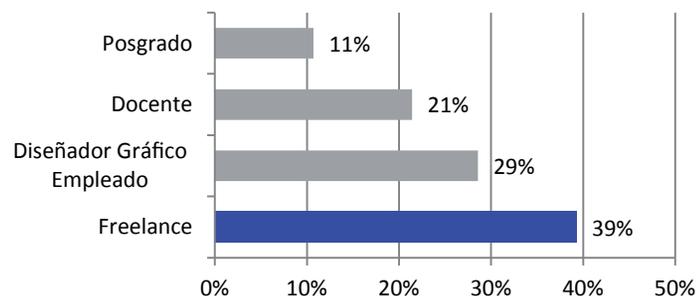


VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

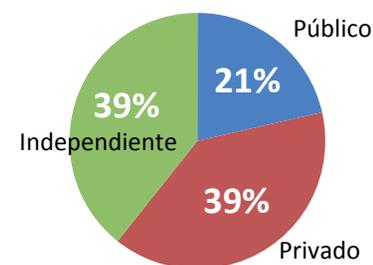
Primera actividad

Actividad	#	%	% sin ponderar	Parámetro legal al ejercer			
				Público	Privado	Independiente	
Freelance	11	39%	34%			11	
Diseñador Gráfico Empleado	8	29%	25%	1	7		
Docente	6	21%	19%	3	3		
Posgrado	3	11%	9%	2	1		
	28	100%	88%	6	11	11	28
				21%	39%	39%	100%

Primera actividad



Parámetro legal al ejercer



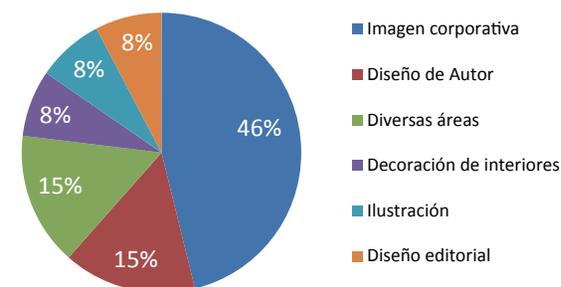
Los Freelance trabajaban de manera independiente, por prestación de servicios (ninguno manifiesta pagar impuestos o seguridad social dentro de esta labor). Un 24%, comenzaron en la actividad como Freelance desde la época de estudio en la Universidad y el otro 14% se inició al salir de la universidad. Sus clientes fueron 100% pertenecientes al sector privado.

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Áreas de trabajo de los Freelance

Áreas de trabajo de los Freelance	#	%	Popayán	Internet	Otros
Imagen corporativa	6	46%	15%	8%	23%
Diseño de Autor	2	15%	8%	8%	
Diversas áreas	2	15%	15%		
Decoración de interiores	1	8%	8%		
Ilustración	1	8%	8%		
Diseño editorial	1	8%	8%		
	13	100%	62%	15%	23%

Áreas de trabajo de los Freelance



Dentro de esta Primera actividad y para el desempeño como Freelance, la imagen Corporativa ocupa un espacio muy importante, por la demanda del entorno en este aspecto y por el conocimiento que se tiene del área.

El lugar de trabajo de los Freelance se centra en la ciudad de Popayán en un 62%, aunque en áreas como la imagen corporativa y el Diseño de Autor, se ha logrado incursionar en otras ciudades en un 23% y en la Internet en un 15%.

El Diseñador Gráfico empleado
equivale a un 29%

Lugar de trabajo del Diseñador Gráfico Empleado

Lugar de trabajo	Ciudad	#	%	Público	Privado
Armenia en la Universidad La Gran Colombia.	Armenia	1	13%		1
Agencia Bogotá	Bogotá	1	13%		1
Diario de Neiva.	Neiva	1	13%		1
Empresa privada de impresión a gran formato	Pitalito	1	13%		1
Vicerrectoría de investigaciones.	Popayán	4	50%	1	
Fundación Universitaria de Popayán	Popayán				1
Artesanías de Colombia.	Popayán				1
Empresas de impresión y publicidad	Popayán				1
		8	100%	1	7
				13%	88%
					100%

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

El 24% ya trabajaba como Diseñador Gráfico empleado cuando salió de la Universidad y continuó en el mismo trabajo con las mismas garantías. El 14%, al salir, iniciaron la vida laboral como Diseñador Gráfico Empleado.

Docencia, se desempeñó por el 21% de los Diseñadores Gráficos entrevistados, y se encontró dentro del 31% de los imaginarios de vida profesional cumplidos, su desempeño, para esta etapa, se dio en proporciones iguales entre el sector privado y es sector público, y en esos mismos porcentajes de 50% y 50% se dio entre la ciudad de Popayán y Municipios del Cauca. Para esta Primera etapa la Docencia Universitaria se dio en un 17% y en el sector público, y la Docencia Escolar se dio en un 83% del cual el 50% fue privado y el 33% público

Tipo de Docente en la Primera actividad

Áreas de trabajo de los Docentes	#	%	Popayán	Municipios Cauca		Público	Privado	
Escolar	5	83%	33%	50%		33%	50%	
Universitario	1	17%	17%			17%		
	6	100%	50%	50%	100%	50%	50%	100%

Estudiar solo el 11% continuó estudiando, el resto busco ubicarse laboral y profesionalmente con las competencias que se tenían.

d. Segunda actividad (Segundo año)

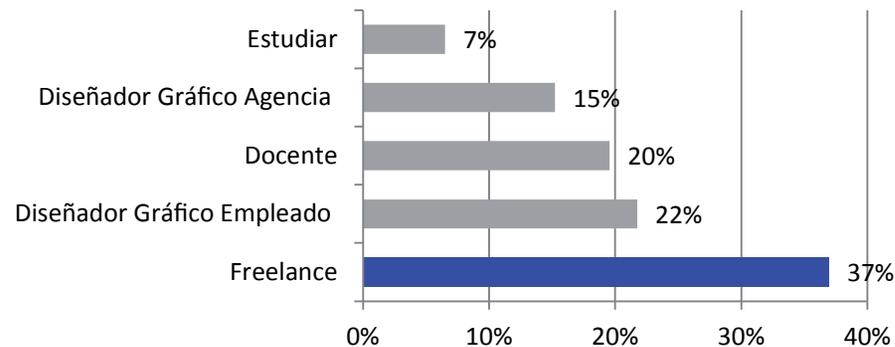
Para esta Segunda etapa luego de un año de graduados, el número de desempeños de los Diseñadores Gráficos dentro de las actividades principales aumentó, pasando de 28 a 46. A las 4 actividades principales se adiciono una más, el Diseñador Gráfico en Agencia que ocupa el cuarto puesto. Esto puede indicar que los Diseñadores Gráficos se están concentrando dentro de las principales actividades laborales porque brindan mayor posibilidades de trabajo y mejores garantías.

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Segunda Actividad. (Durante los 2 primeros años)

Tiempo	#	%	% sin ponderar	Público	Privado	Independiente	
Freelance	17	37%	30%			17	
Diseñador Gráfico Empleado	10	22%	18%		10		
Docente	9	20%	16%	6	3		
Diseñador Gráfico Agencia	7	15%	13%		7		
Estudiar	3	7%	5%	6	20	17	43
	46	100%	82%	14%	47%	40%	100%

Segunda Actividad. (durante los 2 primeros años)



Freelance, continuó ocupando el primer lugar con un 37% correspondiente a 17 individuos que lo desempeñaron, 6 más que en la etapa anterior pero un 2% menos, por el incremento en el desempeño de las actividades principales.

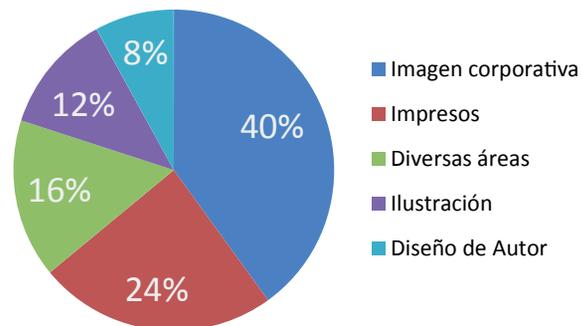
VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Áreas de trabajo de los Freelance

Áreas de trabajo de los Freelance	#	%	% sin ponderar
Imagen corporativa	10	40%	37%
Impresos	6	24%	22%
Diversas áreas	4	16%	15%
Ilustración	3	12%	11%
Diseño de Autor	2	8%	7%
	25	100%	93%

Popayán	Internet	Fuera del país	Otras ciudades	
32%	4%	4%		
20%		4%		
16%				
4%	4%		4%	
4%	4%			
76%	12%	8%	4%	100%

Áreas de trabajo de los Freelance



El trabajo de Freelance se da en un 100% en el sector privado. Comparando esta etapa a la anterior, se identifica cambios dentro de las áreas de trabajo, como:

Para este trabajo definiré **Diseño de autor** como aquel tipo de Diseño Gráfico que tiene un estilo definido.

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Diferencia de la Segunda a la Primera etapa como Freelance

Actividad	2da etapa		1ra etapa		Diferencia	
	#	%	#	%	#	%
Freelance	17	37%	11	39%	6	-2%

Áreas de trabajo de los Freelance	#	%	#	%	#	%
Imagen corporativa	10	40%	6	46%	4	-6%
Diseño de Autor	2	8%	2	15%	0	-7%
Diversas áreas	4	16%	2	15%	2	1%
Ilustración	3	12%	1	8%	2	4%
Impresos	6	24%			6	Aparece
Decoración de interiores			1	8%	Desaparece	
Diseño editorial			1	8%	Desaparece	

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Diseñador Gráfico Empleado, en segundo puesto con un 22% correspondiente 10 Diseñadores Gráficos, 2 más que en la etapa pasada, aunque el porcentaje disminuyó en un 7%.

Lugar de trabajo del Diseñador Gráfico Empleado	Otras ciudades			Fuera del país	Público		Privado	
	Popayán							
Instituciones diversas	Popayán							1
Universidad La Gran Colombia		Armenia						1
Fundación Universitaria	Popayán							1
Empresa de Popayán	Popayán							1
Parque Soft y la Web		Cali						1
Estudio de Diseño				Barcelona				1
Consultora de packaging				Bs Aires				1
Fundación valle de Lili		Cali						1
Diario de Neiva - Maquetado		Neiva						1
Empresas de decoración		Cali						1
	3	5	2	10	0	10	10	
	30%	50%	20%	100%	0%	100%	100%	

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Docencia, en tercer lugar con un 20% equivalente a 9 Diseñadores Gráficos en ese desempeño, aumentando en cantidad con 3 Diseñadores Gráficos más, pero disminuyendo 1% con respecto a la etapa pasada. Se encuentra dentro del 31% de los imaginarios de vida profesional cumplidos, ese desempeño se dio en el sector público en un 78% y en el sector privado en un 22%.

Tipo de Docente
Lugar donde se desempeña

%	Tipo de docente	%	Institución	Popayán	Mcpios Cauca	Otras ciudades	Público	Privado
33%	Universitario	33%	Unicauca	33%			33%	
22%	Técnico	22%	SENA	22%			22%	
44%	Escolar	22%	Colegios del Cauca		22%		22%	
	Escolar	11%	Colegios de Popayán	11%				11%
	Escolar	11%	Colegio Bogotá			11%		11%
100%		100%		67%	22%	11%	78%	22%
								100%

De la primera etapa a la segunda, la Docencia tuvo cambios, como que la Docencia Universitaria aumentara en cantidad, con 2 Diseñadores Gráficos más que la desempeñaban, pasando de un 17% a un 33%, aparece la Docencia Técnica con un 22% y la Docencia Escolar disminuye en cantidad, 1 menos en Popayán y 1 menos en Municipios del Cauca, pero 1 más en Bogotá, pasando en porcentaje del 83% al 44%.

Desde este punto se empieza a notar la relevancia que tiene la Docencia, para este grupo de Diseñadores Gráficos.

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Diseñador Gráfico de Agencia, apareció en cuarto lugar con un 15% correspondiente a 7 Diseñadores Gráficos, y se encuentra dentro de los imaginarios de vida profesional no cumplidos en un 13%, lo que se puede deber a las expectativas que comercialmente se plantean, pero que en realidad no se cumplen. Se desarrolla en un 100% en el sector privado, dándose en un 14% en Popayán, un 71% en otras ciudades y otro 14 % fuera del país.

Lugar de trabajo del Diseñador Gráfico en Agencia	Otras ciudades			Fuera del país	Público	Privado
	Popayán					
Agencia LCA Publiceca		Bucaramanga				1
Agencia Cali		Cali				1
Shekinah publicidad		Pitalito				1
Agencias Bogotá		Bogotá				1
Agencia, Argentina			Bs Aires			1
Editoriales Popayán	Popayán					1
Impresión y publicidad		Putumayo				1
	1	5	1	7	0	7
	14%	71%	14%	100%	0%	100%

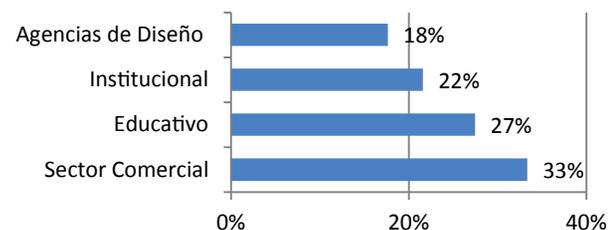
e. Entorno actividades iniciales

El entorno en el que se desarrollaron las actividades de los primeros 2 años, se divide en 4 campos principales el sector comercial con un 33%, el educativo con un 27%, institucional con un 22% y el de las Agencias con un 18%.

Entorno de las actividades Iniciales

Entorno	#	%	% sin ponderar
Sector Comercial	17	33%	27%
Educativo	14	27%	22%
Institucional	11	22%	17%
Agencias de Diseño	9	18%	14%
	51	100%	80%

Entorno actividades iniciales



VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Sector Comercial, con un 33% correspondiente a 17 Diseñadores Gráficos Freelance inmersos en este entorno, del cual el 100% es privado y que corresponde a Popayán en un 82%.

Sector Comercial	#	%
Popayán	14	82%
Buenaventura - Pitalito	1	6%
Cali	1	6%
Buenos Aires - Argentina	1	6%
	17	100%

Entorno educativo, con un 27% que corresponde a 14 de los Diseñadores Gráficos de los entrevistados.

Educativo	#	% Educativo	Entorno Educativo			Fuera del país	%	Sector	
			Popayán	Municipios del Cauca	Otras ciudades			Público	Privado
Universitaria	6	43%	29%			14%		43%	
Técnica	2	14%	14%					14%	
Escolar	6	43%	29%	7%	7%			7%	36%
	14	100%	71%	7%	7%	14%	100%	64%	36%

Los estudios adicionales de posgrado han contribuido con los Diseñadores Gráficos dando la posibilidad de la Docencia Universitaria, al igual que los Estudios Técnicos hacen lo mismo en el entorno Técnico.

Los primeros estudios realizados por los Diseñadores Gráficos entrevistados fueron especialización en Historia del Arte en México, Maestría en estudios y proyectos sobre cultura visual en Barcelona y especialización en mercadeo en Popayán.

Entorno Institucional, con un 22% correspondiente a 11 Diseñadores Gráficos Graduados entrevistados que trabajan en proporciones iguales tanto en el sector público, como en el privado, un 82% en la ciudad de Popayán y un 18% en municipios del Cauca.

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Institucional	#	%	Municipios			Público	Privado	
			Popayán	Cauca				
Universitaria –Administrativo	4	36%	27%	9%		17%	17%	
Gubernamental	3	27%	18%	9%		25%		
Diversas	2	18%	18%				17%	
Culturales Popayán	1	9%	9%			8%	8%	
Indígena	1	9%	9%				8%	
	11	100%	82%	18%	100%	50%	50%	100%

Agencia, con un 18% y una cantidad de 9 Diseñadores Gráficos que se desempeñan en ese entorno, que es 100% privado, dándose en un 11% en Popayán, un 78% en otras ciudades y un 11% fuera del país.

Agencias de Diseño	#	%
Popayán – Cauca	1	11%
Bogotá – Colombia	1	78%
Bucaramanga – Santander	1	
Cali – Valle	1	
Pitalito – Huila	2	
Villa Garzón – Putumayo	1	
Diversa ciudades	1	
Buenos Aires – Argentina	1	11%
	9	100%

El entorno de las agencias solo tiene notoriedad durante la segunda actividad.

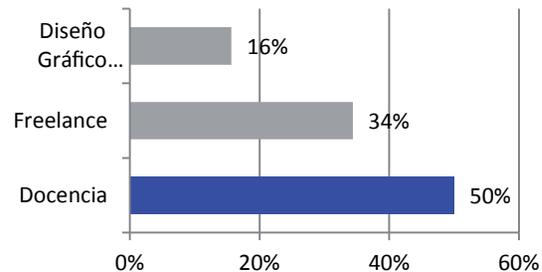
VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

f. Actividades luego de los 2 primeros años

Luego de los primeros 2 años de actividad por fuera de la Universidad, las actividades principales continuaron siendo las mismas, aunque en distinto orden y las cantidades por cada porcentaje disminuyeron.

Actividades luego de 2 años				Parámetro legal del que ejerce			
Actividad	#	%	% sin ponderar	Público	Privado	Independiente	
Docencia	16	50%	30%	9	7	2	
Freelance	11	34%	20%			11	
Diseño Gráfico empleado	5	16%	9%	1	4		
	32	100%	59%	10	11	13	34
				29%	32%	38%	100%

Actividades luego de 2 años



Docencia, con un 50%, presentó un aumento del 30% pasando de 9 a 16 Diseñadores Gráficos que la ejercieron. Se convierte en la principal actividad ejercida, pasados los 2 primeros años de actividad luego de graduarse de Diseño Gráfico.

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

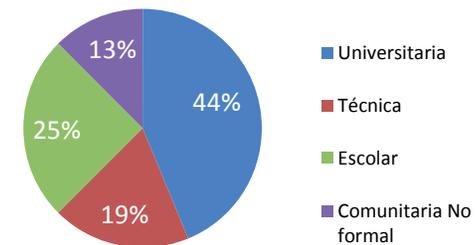
Tipo de Docencia

Tipo de Docencia	#	%
Universitaria	7	44%
Técnica	3	19%
Escolar	4	25%
Comunitaria No formal	2	13%
	16	100%

Lugar donde se ejerce

Público	Privado	No formal	
30%	20%		
10%	5%		
10%	15%		
		10%	
50%	40%	10%	100%

Tipo de Docencia



Los estudios de posgrados realizados permitieron la entrada a nuevos campos como el de la **Docencia Universitaria**, la cual se vuelve predominante en este grupo y se consolida aumentando de un 33% a un 44%, con 7 Diseñadores Gráficos que la ejercieron, realizándose en 10 lugares diferentes, de los cuales 6 son de carácter público, 60%, y 4 privado, 40%, dándose este tipo de docencia en un 90% en Popayán y en un 10% fuera de país (privada).

Lugar de trabajo de la Docencia

Universitaria		Popayán	Fuera del país	
6	Programa de Diseño Gráfico Unicauca	6		
2	Colegio Mayor	2		
1	Universidad Paris 8 (Francia)		1	
1	Ucica	1		
		9	1	10
		90%	10%	100%

Tipo legal de ese lugar

Público	Privado	
6		
	2	
	1	
	1	
6	4	10
60%	40%	100%

La **Docencia Técnica** aunque aumentó en número de Diseñadores Gráficos que la desempeñan, disminuyó en porcentaje, pasando de un 22% al 19%.

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Lugar de trabajo de la Docencia			Otras ciudades	Tipo legal de ese lugar		
Técnica	Popayán			Público	Privado	
2	SENA	2		2		
1	Instituciones técnicas -Bogotá		1		1	
		2	1	3		
		67%	33%	100%		

La Docencia Escolar disminuye de un 44% a un 25%, y es ejercida en el sector público en un 40% y en el privado en un 60%, en Popayán en un 40% y en Municipios del Cauca en un 60%.

Lugar de trabajo de la Docencia			Municipios	Tipo legal de ese lugar		
Escolar	Popayán	Cauca		Público	Privado	
2	Colegios Popayán	2			2	
1	Colegios de Cajibío		1		1	
1	Colegios de Argelia		1	1		
1	Colegio de Jambalo		1	1		
		2	3	5		
		40%	60%	100%		

Aparece un nuevo tipo de Docencia con un 13%, **La Docencia Comunitaria No formal** que se refiere al tipo enseñanza que no tiene lucro económico, donde se busca enseñar fuera de los espacios y modelos formales de educación. Se da en espacios institucionales y con comunidades de la región.

Lugar de trabajo de la Docencia				Tipo legal de ese lugar			
Comunitaria No formal	Popayán	Municipios Cauca	Fuera del país	Público	Privado	Independiente	
1	Comunidades de la región	1				1	
1	Espacios institucionales		1	1	1		
		2	1	1	4		
		50%	25%	25%	100%		

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Freelance, en comparación con el segundo año de actividad bajó de un primer a un segundo puesto, dentro del grupo de las principales actividades que se desempeñan, pasando de un 37% a un 34% y de tener 17 Diseñadores Gráficos que lo desempeñan a 11.

De las áreas de manejo requeridas se conservan 4 de la etapa anterior, con algo de variedad en sus porcentajes de aplicación.

Áreas de trabajo de los Freelance	#	%					
			Popayán	Internet	Otras ciudades	Fuera del país	
Imagen corporativa	7	54%	31%	8%	8%	8%	
Diversas áreas	2	15%	8%		8%		
Diseño de Autor	2	15%		8%		8%	
Ilustración	2	15%	8%			8%	
	13	100%	46%	15%	15%	23%	100%

El Diseño de Autor ha tenido salida durante las 3 etapas por medio de la Internet, de lo que se puede dar dos lecturas: que sea bien recibido por ese medio en el exterior o que localmente no es bien recibido.

Desaparece de las actividades principales del Freelance el Diseño de Impresos.

El Freelance no es un ente ni público ni privado, se ejerce como un individuo independiente.

El sector salud es uno de los que más demanda la labor de los Diseñadores Gráficos

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Diferencia de luego del Segundo año con la Segunda etapa, como Freelance

Actividad	Luego de 2 años		2da etapa		Diferencia	
	#	%	#	%	#	%
Freelance	11	34%	17	37%	-6	-3%

Áreas de trabajo de los Freelance	#	%	#	%	#	%
Imagen corporativa	7	54%	10	40%	-3	14%
Diseño de Autor	2	15%	2	8%	0	7%
Diversas áreas	2	15%	4	16%	-2	-1%
Ilustración	2	15%	3	12%	-1	3%
Impresos			6	24%	Desaparece	

Diseño Gráfico Empleado con un 16% y 5 Diseñadores Gráficos, bajo un puesto, disminuyendo un 6% y en 5 Diseñadores Gráficos que lo desempeñaban.

Diseño Gráfico empleado	Popayán	Otras ciudades		Fuera del país		Público		Privado	
Editorial (Bogotá)			1						1
Empresa Privada	1								1
Sector de la salud			1						1
Sector empresarial Buenos Aires Argentina					1		1		
Sector Empresarial y comercial de Popayán	1								1
	2	2	2	1	5	1	4	5	
	40%	40%	40%	20%	100%	20%	80%	100%	

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

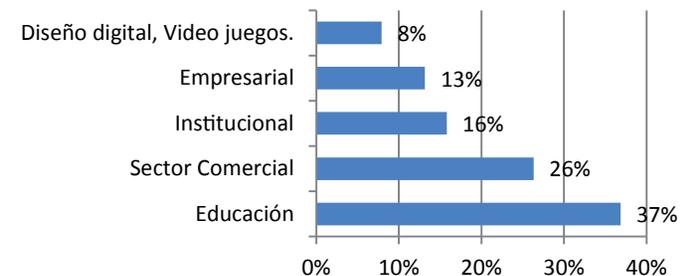
g. Entorno luego de los 2 primeros años

En el entorno después de los dos primeros años de trabajo, se mantienen unas constantes e igualmente surgen algunas variables. Las constantes dentro de los entornos principales mantienen la educación, el sector comercial y el institucional, las variables se encuentran en las posiciones de los mismos, la educación pasa a ocupar un primer puesto con un 37%, el sector comercial baja un puesto con un 26%, el institucional conserva su espacio y desaparece el entorno de las agencias de los puestos principales y aparecen el entorno empresarial y de Diseño digital (videojuegos) con un 13 % y 8% respectivamente.

Entorno Actividades luego de 2 años

Entorno	#	%	% sin ponderar
Educación	14	37%	27%
Sector Comercial	10	26%	19%
Institucional	6	16%	12%
Empresarial	5	13%	10%
Diseño digital, Video juegos.	3	8%	6%
	38	100%	73%

Entorno Actividades luego de 2 años



Entorno Educativo, se mantiene en número de plazas en que se desempeña, pero aumenta un 10% entre las principales actividades, o sea pasó de un 27% a un 37%.

El entorno educativo se da en los espacios donde se desempeña la Docencia.

Dos Diseñadores Gráficos ejercen la Docencia por fuera del entorno educativo formal. Ellos enseñan trabajando con la comunidad en espacios institucionales y comunitarios, con la alcaldía de Popayán, comunidades afro e indígenas, con instituciones públicas y privadas fuera del país (Perú y Argentina).

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Entorno Educativo

Tipo de Docencia	#	%
Universitaria	7	44%
Técnica	3	19%
Escolar	4	25%
Comunitaria No formal	2	13%
	16	100%

Lugar donde se ejerce

Público	Privado	No formal	
30%	20%		
10%	5%		
10%	15%		
		10%	
50%	40%	10%	100%

El entorno educativo es el predominante dentro del grupo de Diseñadores Gráficos Graduados de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca entrevistados.

Sector Comercial, bajó un puesto dentro de las actividades principales y disminuyó en porcentaje, pasando de un 34% a un 26% y de que 17 Diseñadores Gráficos se desempeñaran en ese sector, a tener 10 Diseñadores Gráficos desempeñándose en tal. Sigue siendo un entorno totalmente privado en un 100%. Aquí el Diseñador Gráfico incursiona en el sector pero desde la empresa a la que pertenece, ósea él no se encarga ni de vender, ni conseguir clientes, solo realiza el trabajo para tales.

O sea que en Popayán disminuye en un 32%, aumenta en otras ciudades y fuera del país en un 8% y 14% respectivamente y aparece con un 10% en la Internet.

Sector Comercial	#	%
Popayán	5	50%
Otras ciudades	2	20%
Fuera del país	2	20%
Internet	1	10%
	10	100%

El Diseño Gráfico empleado incursiona en este entorno desde la empresa a la que pertenece

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Entorno Institucional, conserva su tercer puesto, pero baja el porcentaje de repetitividad a un 16%, 6 % menos de la etapa anterior que se encontraba en un 22%, lo que en Diseñadores Gráficos representa pasar de 11 a 6 profesionales menos de Diseño Gráfico desarrollándose en este entorno.

En el entorno institucional sus categorías siguen siendo similares a las de las etapas iniciales más solo de nombre puesto que tienen algunas variables en sus porcentajes de ocupación por actividad. En el campo Universitario disminuye en un 3%, pasando a un 33%, en el gubernamental pasa a un 17% disminuyendo un 10%, aparece el entorno institucional educativo con un 17% e instituciones diversas desaparece, el entorno cultural e indígena continúan ambos con un 17% respectivamente.

En Popayán disminuye el trabajo en este entorno, pasa de un 82% a un 67%, un 15% menos, en municipios de la Cauca pasa de un 18% a un 17%, un 1% menos, y fuera del país aparece con un 17%.

Institucional	#	%	Municipios		Fuera del país	Sector	
			Popayán	Cauca		Publica	Privada
Universitaria	2	33%	17%		17%	14%	14%
Gubernamental	1	17%	17%			14%	
Educativa	1	17%		17%			14%
Culturales Popayán	1	17%	17%			14%	14%
Indígena	1	17%	17%				14%
	6	100%	67%	17%	17%	43%	57%
					100%		100%

Entorno empresarial surge este nuevo espacio con un 13%, todo en el sector 100% privado.

Empresarial	#	%
Popayán	2	40%
Buenos Aires -Arg	1	20%
Paris - Francia	1	20%
Bogotá	1	20%
	5	100%

VIII. ACTIVIDADES LUEGO DE GRADUADOS

Diseño Digital (videoJuegos) en el mundo de ahora de gran avance tecnológico era lógico que naciera este nuevo campo, el digital, con un porcentaje del 8% y 3 incursiones de los Diseñadores Gráficos entrevistados en este entorno.

Existen dos maneras de operar en este mundo digital, el que trabaja en el formato y soporte digital, haciendo similares labores de Diseño Gráfico tradicional y la otra opción es la de interactuar a profundidad con estos medios digital, donde se necesita mayor conocimiento de los mismos, para poder interactuar con códigos, programación etc.

Campo Diseño Digital	Otras		Privada
	Internet	ciudades	
Animación	1		1
Dirección y administración de empresa	1	1	1
Diseño Digital	1	1	1
	3	2	3
	60%	40%	100%

Este entorno, gracias a la web, te permite trabajar con clientes de diferentes lugares del planeta, ampliando tus horizontes de trabajo y requiriendo tener una perspectiva más amplia para el mismo entorno.

“Estudios y experiencias laborales llevaron a tener áreas de manejo, a ocupar roles de desempeño y a ganar competencias las cuales permitieron desarrollar estas actividades, es un proceso cíclico y constante que permite al profesional consolidarse dentro de la profesión.”

IX. AREAS Y ROLES

Las áreas de manejo a las que se hace referencia son los campos temáticos donde los Diseñadores Gráficos manifiestan tener mayor destreza, conocimiento o fluidez, donde se sienten más seguros al momento de ejercer como profesionales del Diseño Gráfico.

Los roles de desempeño son papeles o conductas que asume como profesional el Diseñador Gráfico y que dependen del lugar y oficio que ejecute, ya que cada uno trae actividades y responsabilidades diferentes dependiendo del mismo.

Estos dos se relacionan en dos sentidos, puesto que las áreas que manejan contribuyen con el desempeño de algunos roles y los roles permiten usar las áreas de manejo, permiten fortalecerlas y potencializarlas.

a. Áreas que manejan los Diseñadores Gráficos Graduados

Las áreas de manejo logradas por los Diseñadores Gráficos se clasificaron y categorizaron de forma amplia, abarcando la extensión de su vida profesional desde el momento de salir graduados de la Universidad, ya que para ellos no era fácil diferenciar las áreas de manejo en las diferentes etapas y, de ser las mismas áreas, tampoco se puede clasificar el porcentaje de dominio o experticia que se tenía, que se tiene o se tendrá. Más aún si se tiene en cuenta que algunos las manejan y trabajan con ellas desde antes de graduarse.

Las principales áreas de manejo como Diseñadores Gráficos las divido en dos:

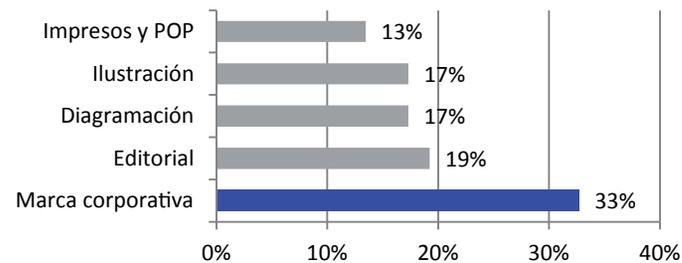
a.1 Directos en la labor de Diseño Gráfico

Áreas vinculadas directamente con el hacer del Diseño Gráfico, que pertenecen al Diseño Gráfico Tradicional.

Directas dentro del Diseño Gráfico	#	%	% sin ponderar
Marca corporativa	17	33%	19%
Editorial	10	19%	11%
Diagramación	9	17%	10%
Ilustración	9	17%	10%
Impresos y POP	7	13%	8%
	52	100%	57%

IX. AREAS Y ROLES

Áreas que maneja vinculadas directamente dentro del Diseño Gráfico



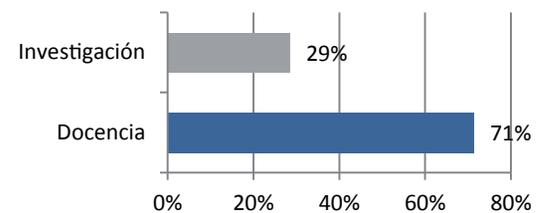
a.2 Afines al Diseño Gráfico

Áreas afines al Diseño Gráfico o sea las que se pueden enlazar con él sin hacer parte o ser reconocida como parte del Diseño como tal. La investigación, con un 29%, y la Docencia, con un 71%, la cual se puede clasificar en Docencia general con un 50%, Docencia en áreas tecnológicas 20%, Docencia técnica 10%, Docencia Escolar 10%, Docencia en Dibujo 10%.

Algunos aun luego de sus maestrías y así su desempeño se de en entornos universitarios, no manifiestan manejar la Docencia Universitaria.

Afines al Diseño Gráfico	#	%	% sin ponderar
Docencia	10	71%	33%
Investigación	4	29%	13%
	14	100%	47%

Áreas que maneja Afines al Diseño Gráfico

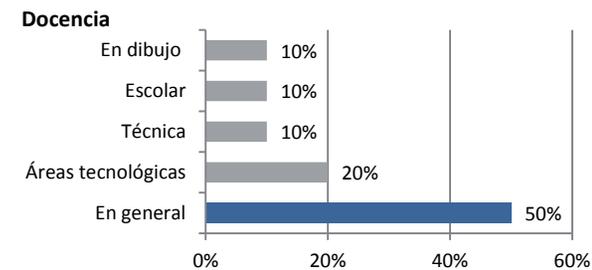


IX. AREAS Y ROLES

Áreas que maneja Afines al Diseño Gráfico

Docencia	#	%
En general	5	50%
Áreas tecnológicas	2	20%
Técnica	1	10%
Escolar	1	10%
En dibujo	1	10%
	10	100%

Áreas que maneja Afines al Diseño Gráfico



b. Roles de desempeño

Al igual que sucede con las áreas de manejo, los roles fueron clasificados y categorizados a lo largo de la vida profesional laboral, dividiéndolos por los roles directos de la labor de Diseño Gráfico y los afines al Diseño Gráfico.

b.1 Roles directos en la labor del Diseño Gráfico

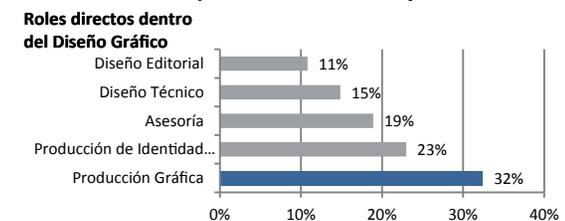
Estos roles a excepción de algunos tipos de asesorías hacen parte del perfil del Diseño Gráfico Tradicional.

El Diseño Gráfico corresponde a una tradición académica que proviene de las escuelas alemanas surgidas como continuación de las creadas por Henry Van de Velde en 1910, por una parte, la escuela Staa Hiches Bauhaus de Weimar en 1919, cuyo plan de estudios relacionaba 3 aspectos: Manual - Artesanal, Gráfico-Pictórico, y Científico –Tecnológico. Y por otra parte la escuela Hochschule Für Gestaltung de Ulm en 1926, en donde el diseño gráfico correspondía a una especialización en tipografía, la intervención de la fotografía e imagen y la ilustración desarrolladas tanto en las escuelas de diseño como en la práctica. (Departamento de Diseño, Programa de Diseño Gráfico, Diciembre de 2005)

Roles directos dentro del Diseño Gráfico

Roles directos dentro del Diseño Gráfico	#	%	% sin ponderar
Producción Gráfica	24	32%	20%
Producción de Identidad Gráfica	17	23%	14%
Asesoría	14	19%	12%
Diseño Técnico	11	15%	9%
Diseño Editorial	8	11%	7%
	74	100%	63%

Tipos de roles en los trabajos



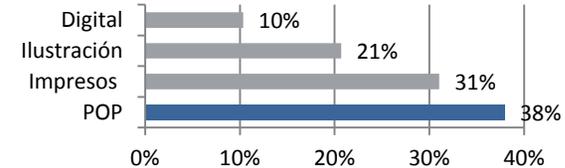
IX. AREAS Y ROLES

Producción Gráfica que se divide en 4. Los roles de producción gráfica son la principal herramienta utilizada por los Freelance.

Producción Gráfica	#	%	% sin ponderar
POP	11	38%	32%
Impresos	9	31%	26%
Ilustración	6	21%	18%
Digital	3	10%	9%
	29	100%	85%

Roles directos dentro del Diseño Gráfico

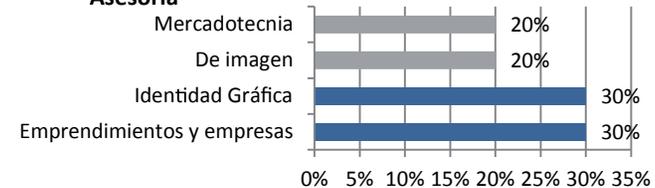
Producción Gráfica



Asesoría	#	%	% sin ponderar
Emprendimientos y empresas	3	30%	18%
Identidad Gráfica	3	30%	18%
De imagen	2	20%	12%
Mercadotecnia	2	20%	12%
	10	100%	59%

Roles directos dentro del

Asesoría



Estas asesorías se clasificaron dentro de los roles directos porque son asesorías en áreas de Diseño Gráfico tradicional, más aún, para lograr el cumplimiento de estos tipos de asesorías, se necesitaron conocimientos adicionales a los de Diseño Gráfico, en áreas de mercadotecnia, administración y otros.

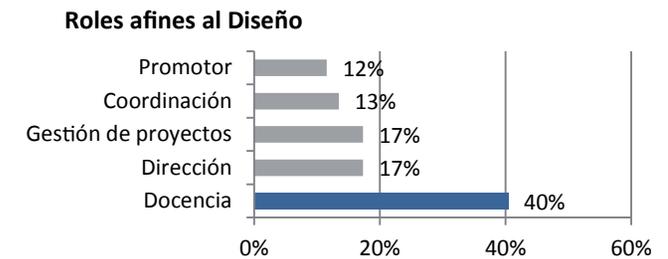
b.2 Roles afines al Diseño Gráfico

Para desempeñar este tipo de roles necesitaron nuevos conocimientos y destrezas, ya que no se encontraban dentro de las áreas de manejo que manifestaban tener.

IX. AREAS Y ROLES

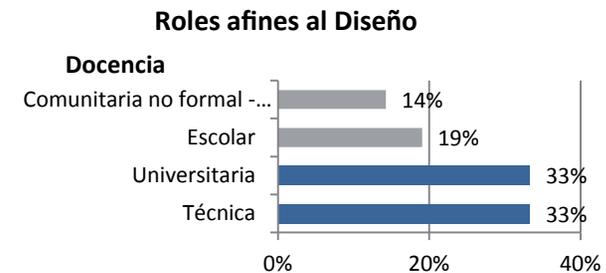
Roles afines al Diseño Gráfico	#	%	% sin ponderar
Docencia	21	40%	34%
Dirección	9	17%	15%
Gestión de proyectos	9	17%	15%
Coordinación	7	13%	11%
Promotor	6	12%	10%
	52	100%	85%

Tipos de roles en los trabajos tenidos



El rol Docente

Docencia	#	%
Técnica	7	33%
Universitaria	7	33%
Escolar	4	19%
Comunitaria no formal - talleres	3	14%
	21	100%



Los roles docentes se respaldan en el área de enseñanza que instruyen, en un saber hacer de lo que se enseña. Los docentes Universitarios se respaldan en los conocimientos adicionales como Maestrías, Especializaciones y en la experiencia laboral.

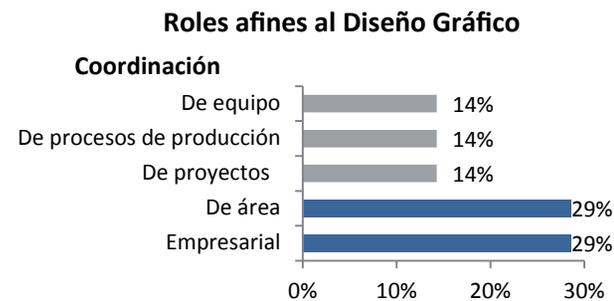
La **Dirección** se hace de acuerdo en el área que se ejecute.

Dirección	#	%
De Arte	2	33%
Empresarial	2	33%
De procesos de producción	2	33%
	6	100%

IX. AREAS Y ROLES

Coordinación al igual se divide de acuerdo al área o nivel de ejecución.

Coordinación	#	%
Empresarial	2	29%
De área	2	29%
De proyectos	1	14%
De procesos de producción	1	14%
De equipo	1	14%
	7	100%



El rol de Promotor en tres categorías en igual porcentaje, empresarial, de Diseño y Cultural.

Promotor	#	%
Empresarial	2	33%
De Diseño	2	33%
Cultural	2	33%
	6	100%

Dentro de los roles afines a la labor del Diseño Gráfico en los campo de Dirección, coordinación y promotor, | se encuentra una inquietud en ¿cómo se asumen estos roles de acuerdo con las áreas de manejo encontradas?; solo en dos espacios, como Dirección de Arte y como promotor de Diseño, se encuentra confluencia con la áreas de manejo, en el resto no es evidente lo que genera inquietud en cómo se da ese desempeño en ese tipo de roles.

La actividad Docente dependiendo del nivel de la misma permite desarrollar roles docentes, directivos, de coordinación y como promotor, y en ocasiones hasta la realización de Producción Gráfica.

La actividad como Diseñador Gráfico Empleado es la que puede llegar a abarcar una mayor cantidad de roles por desarrollar, si se es contratado y sus capacidades potencializadas en este cargo el profesional, puede desarrollar producción gráfica, hacer asesorías en procesos de imagen, llevar la Dirección, Coordinación y Promoción en procesos empresariales, de producción y culturales, y más para el caso de quien se desempeñe como Diseñador in House el cual tiene mayor libertad y responsabilidad, en la construcción y promoción de

IX. AREAS Y ROLES

la imagen de para quien trabaja. Para los Diseñadores Gráficos entrevistados el desempeño dentro de esta actividad es gratificante y han llevado a un buen posicionamiento y promoción del Diseño Gráfico. -

¿Los Diseñadores Gráficos tienen clara consciencia de en qué quieren estar laboralmente? y ¿en que no quieren estar? ¿El por qué? y ¿por qué no?

X. COMPETENCIAS

Para el desarrollo de este trabajo de Grado se asume la definición de Competencias, tal como está planteado en el documento FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EN COLOMBIA del comité Académico de la RAD.

“Con base en la características de las competencias expuestas en la Resolución del MEN 3463 y en la formulación que de ellas hacen los programas analizados, asumimos esta categoría en la acepción más generalizada que las define como ‘saber hacer en un contexto específico’. No obstante, conviene aclarar que es el sentido del saber hacer en el contexto de una profesión, el que diferencia las competencias en el terreno de la formación universitaria, toda vez que éste no sólo se limita al hacer instintivo, espontáneo o mecánico, sino que de hecho es él un saber holístico y complejo que conjuga unos atributos como los conoci-mientos (teórico, práctico y teórico-práctico), las actitudes, las habilidades y los valores de distinta naturaleza (personales, colectivos, afectivos, sociales, culturales), y unas tareas propias de cada disciplina que se activan en el desempeño profesional, esto es en los variados escenarios en los que ellas se ejer-cen.” (Fundamentos del Diseño en Colombia, 2007-2008, pág. 22)

En este documento se plantean las competencias de Diseño Gráfico en 7 tipos para facilitar su uso como instrumentos de análisis:

1. *“Estructurar. Capacidad para definir de manera apropiada, un proyecto de diseño, que comprenda la formulación del problema y la presentación de un programa de trabajo. Para tal fin, el diseñador debe saber medir, a partir del análisis de las variables de complejidad, interacciones y contexto, la magnitud del problema que enfrenta para una definición correcta del proyecto y debe saber evaluar y organizar toda la información disponible y posible, que le permitan formular el problema de diseño central del proyecto y elaborar el programa de trabajo. Competencia para estructurar, entendida como la competencia para ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos. (1)*
2. *Proyectar. El diseñador debe tener clara la naturaleza intrínseca de los problemas de diseño y la lógica que los gobierna. Comprender que la solución de los problemas de diseño es gobernada por la lógica de la invención, en la cual se representa, inventa y comprueba a partir de interacciones, de modo diferente a la lógica de la ciencia, que es la lógica del descubrimiento, en la que se justifica, descubre y corrobora a partir de experimentos. Entender que la corroboración científica busca resultados verdaderos o falsos, mientras que la comprobación del producto final (objetos, conjuntos de objetos o sistemas) es el resultado de la evaluación de alternativas, de las cuales se escoge la que mejor cumple con los propósitos del programa.*

De otra parte, un diseñador debe ser un estudioso de la Cultura, de la Sociedad y de la Naturaleza para interpretar correctamente las posibles interacciones que generarían sus productos y de esta suerte medir de antemano el impacto cultural, social y natural que ellos producirían durante su uso y después de su vida útil. Debe saber que el conocimiento de las diferencias entre los seres humanos (edad, sexo, antropometría, ergonomía, limitaciones), entre las culturas (la estética, los valores, las normas) y entre los diferentes entornos naturales, le permitirán ser conciente del ambiente humano (social, natural y cultural) en el cual se inscribe su proyecto con el fin de diseñar productos, es decir formas, funciones, significados, adaptables a circunstancias diversas y que, por ende, produzcan el menor impacto ambiental.

En síntesis, el diseñador debe estar permanente actualizado en el desarrollo conceptual y teórico del diseño, así como de las dinámicas caracte-

X. COMPETENCIAS

rísticas de su práctica y de todos los factores que en ella intervienen, de tal suerte que sus obras contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida de la humanidad en todos sus niveles de acción y pensamiento.

Competencia para proyectar, entendida como la competencia para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles. (2)

3. *Comunicar. Saber comunicar implica conocer tanto la cultura local como la cultura global, las diferencias entre las personas y las sociedades y las características del contexto natural. Saber comunicar también implica saber representar la materialidad del proyecto y de sus interacciones como instrumento de evaluación de su significado, de su formalidad, de su funcionalidad y de su impacto ambiental.*

Competencia para el manejo de la comunicación de la forma perceptible y los medios de representación. (3)

4. *Innovar. El estudio de los desarrollos científicos y tecnológicos debe ser también una preocupación constante de un diseñador. La innovación depende en gran medida de la incorporación o invención de materiales y formas nuevas y posibles que contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida material y espiritual de la humanidad. Debemos recordar que el diseñador se vale de procesos industriales para lograr que sus productos beneficien a muchos al mismo tiempo. Razón por la cual el diseñador además debe conocer muy bien cuáles son los procesos de producción existentes en el momento.*

Competencia para apropiarse y proponer conocimiento con herramientas de la ciencia y la tecnología. (4)

Competencia para innovar, que implica comprender la contemporaneidad y proponer nuevos paradigmas que orienten el desarrollo de la cultura. (7)

5. *Argumentar. El diseñador debe poseer bases conceptuales firmes, alimentadas por el estudio de la historia y teoría del diseño y una buena práctica basada en el ejercicio de técnicas discursivas, que le permitan ser atractivo, interesante y eficaz en la presentación pública de sus proyectos*

Competencia para argumentar un proyecto de diseño mediante la incorporación de referentes que estructuren razones formales y conceptuales.(5)

6. *Gestionar. La realización de un proyecto, es decir su materialización, no termina con la representación final del proyecto. Podríamos decir que es allí donde realmente empieza su vida material. El diseñador debe saber cuáles son las variables económicas, mercantiles, financieras, normativas, que se deben tener en cuenta durante el proceso de diseño, así como cuáles son las acciones sociales necesarias para gestionar su materialización, es decir su producción, utilización, mantenimiento y disposición final teniendo en cuenta contextos determinados. En otras palabras la competencia gestionar, incluye tanto el conocimiento y las acciones necesarias para hacer realidad el proyecto, como*

Competencia para la gestión del Diseño, que implica además interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado. (6,9)

7. *Conceptualizar. El diseñador debe finalmente estar en capacidad de a través de procesos investigativos, elaborar un conjunto de conceptos y unos métodos de diseño propios, que le permitan además de ser eficaz y seguro en su trabajo, proponer a sus colegas y a la sociedad en su*

X. COMPETENCIAS

conjunto, no sólo soluciones, sino también caminos e ideas que desarrollen los campos de la teoría y la práctica de la profesión.
 Competencia para aplicar conceptos y recursos en el desarrollo de proyectos e investigaciones de diseño. (8)
 Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario. (10) “
 (Fundamentos del Diseño en Colombia, 2007-2008, pág. 22)

El agrupar y manejar las competencias en estos 7 tipos permitieron realizar las siguientes clasificaciones.

a. Aplicadas

Las principales competencias que los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca aplican son:

Competencias	#	%	% sin ponderar
2 - Proyectar	413	25%	23%
7- Conceptualizar	402	24%	22%
4 - Innovar	337	20%	18%
6 - Gestionar	320	19%	17%
1 - Estructurar	174	11%	9%
Totales	1646	100%	90%



Proyectar. El diseñador debe tener clara la naturaleza intrínseca de los problemas de diseño y la lógica que los gobierna. Comprender que la solución de los problemas de diseño es gobernada por la lógica de la invención, en la cual se representa, inventa y comprueba a partir de interacciones, de modo diferente a la lógica de la ciencia, que es la lógica del descubrimiento, en la que se justifica, descubre y corrobora a partir de experimentos. Entender que la corroboración científica busca resultados verdaderos o falsos, mientras que la comprobación del producto final (objetos, conjuntos de objetos o sistemas) es el resultado de la evaluación de alternativas, de las cuales se escoge la que mejor cumple con los propósitos del programa.

De otra parte, un diseñador debe ser un estudioso de la Cultura, de la Sociedad y de la Naturaleza para interpretar correctamente las posibles interacciones que generarían sus productos y de esta suerte medir de antemano el impacto cultural, social y natural que ellos producirían durante su uso y después de su vida útil. Debe saber que el conocimiento de las diferencias entre los seres humanos (edad, sexo, antropometría, ergonomía, limitaciones), entre las culturas (la estética, los valores, las normas) y entre los diferentes entornos naturales, le permitirán ser

X. COMPETENCIAS

conciente del ambiente humano (social, natural y cultural) en el cual se inscribe su proyecto con el fin de diseñar productos, es decir formas, funciones, significados, adaptables a circunstancias diversas y que, por ende, produzcan el menor impacto ambiental.

En síntesis, el diseñador debe estar permanente actualizado en el desarrollo conceptual y teórico del diseño, así como de las dinámicas características de su práctica y de todos los factores que en ella intervienen, de tal suerte que sus obras contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida de la humanidad en todos sus niveles de acción y pensamiento.

Conceptualizar. El diseñador debe finalmente estar en capacidad de a través de procesos investigativos, elaborar un conjunto de conceptos y unos métodos de diseño propios, que le permitan además de ser eficaz y seguro en su trabajo, proponer a sus colegas y a la sociedad en su conjunto, no sólo soluciones, sino también caminos e ideas que desarrollen los campos de la teoría y la práctica de la profesión.

Competencia para aplicar conceptos y recursos en el desarrollo de proyectos e investigaciones de diseño. (8)

Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario. (10) “

Las dos competencias principales resultantes pueden indicar que los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes son profesionales con un enfoque investigativo, dispuestos a estudiar y aprender, para así poder contribuir para un mayor bienestar del entorno, la sociedad y la profesión, aportando ideas, conceptos, métodos, productos y soluciones.

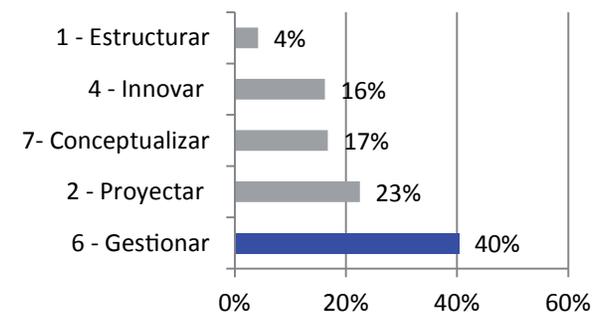
¿Por qué las competencias que se aplican no se encuentran dentro de las áreas que se manejan? O ¿por qué no fueron mencionadas por los Diseñadores Gráficos?

b. Necesitan refuerzo

Competencias que necesitan refuerzo

Competencias	#	%	% sin ponderar
6 - Gestionar	77	40%	37%
2 - Proyectar	43	23%	21%
7- Conceptualizar	32	17%	16%
4 - Innovar	31	16%	15%
1 - Estructurar	8	4%	4%
Totales	191	100%	93%

Competencias que necesitan refuerzo



X. COMPETENCIAS

c. Cuadro comparativo

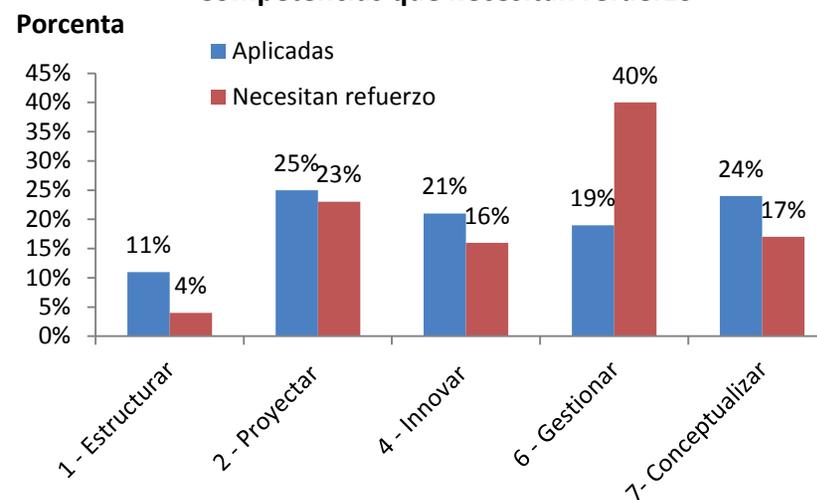
Competencias que
más se aplican

Competencias	#	%
1 - Estructurar	174	11%
2 - Proyectar	413	25%
4 - Innovar	337	21%
6 - Gestionar	320	19%
7- Conceptualizar	402	24%
	1646	100%

Competencias que
necesitan refuerzo

Competencias	#	%
1 - Estructurar	8	4%
2 - Proyectar	43	23%
4 - Innovar	31	16%
6 - Gestionar	77	40%
7- Conceptualizar	32	17%
	191	100%

Competencias que más se aplican y Competencias que necesitan refuerzo



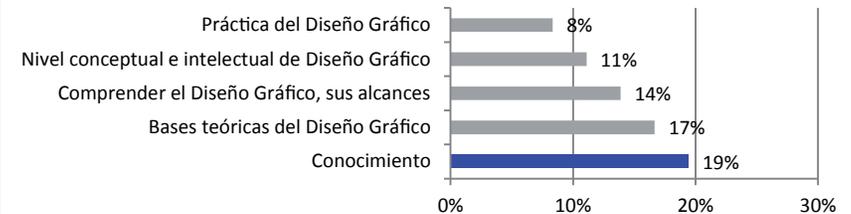
X. COMPETENCIAS

d. De mayor relevancia logradas en la Universidad

Aporte en Diseño Gráfico más importante de la Universidad o el programa

En Diseño Gráfico	#	%	% sin ponderar
Conocimiento	7	28%	19%
Bases teóricas del Diseño Gráfico	6	24%	17%
Comprender el Diseño Gráfico, sus alcances	5	20%	14%
Nivel conceptual e intelectual de Diseño Gráfico	4	16%	11%
Práctica del Diseño Gráfico	3	12%	8%
	25	100%	69%

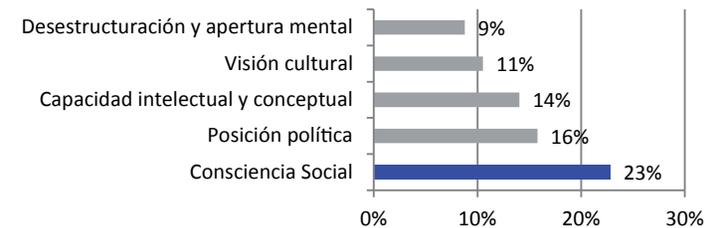
Aporte en Diseño Gráfico más importante de la Universidad o el programa



Aporte Intelectual más importante de la Universidad o el programa

Intelectual	#	%	% sin ponderar
Consciencia Social	13	32%	23%
Posición política	9	22%	16%
Capacidad intelectual y conceptual	8	20%	14%
Visión cultural	6	15%	11%
Desestructuración y apertura mental	5	12%	9%
	41	100%	72%

Aporte Intelectual más importante de la Universidad o el programa



X. COMPETENCIAS

Aporte en Valores más importante de la Universidad o el programa

Valores	#	%	% sin ponderar
Respaldo Universitario	5	36%	17%
Disciplina	3	21%	10%
Actitud recursiva	3	21%	10%
Relaciones profesionales e interpersonales	3	21%	10%
	14	100%	48%

Aporte en Valores más importante de la Universidad o el programa

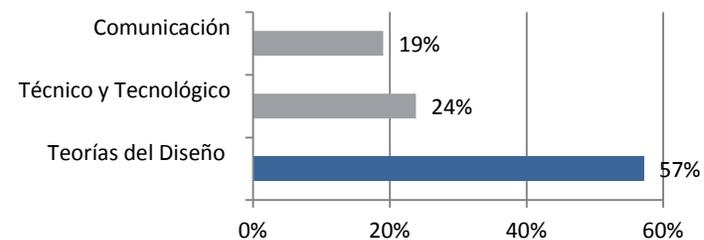


e. Necesarias para el desempeño profesional

Según sus competencias nombre el Conocimiento más relevante para un Diseñador al ejercer su oficio.

Conocimiento	#	%	% sin ponderar
Teorías del Diseño	12	57%	32%
Técnico y Tecnológico	5	24%	14%
Comunicación	4	19%	11%
	21	100%	57%

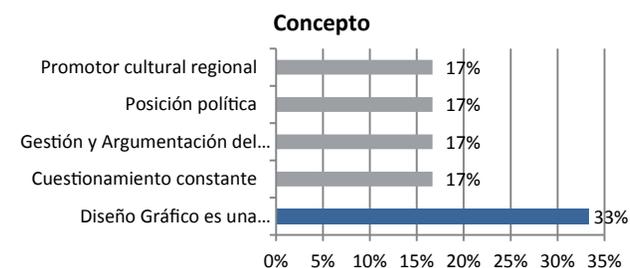
Conocimiento



X. COMPETENCIAS

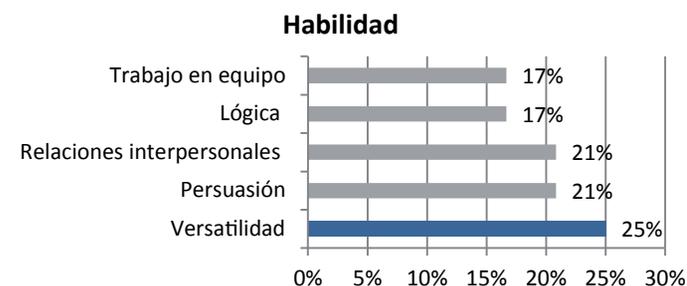
Según sus competencias nombre el Concepto más relevante para un Diseñador al ejercer su oficio.

Concepto	#	%	% sin ponderar
Diseño Gráfico es una herramienta	4	33%	18%
Cuestionamiento constante	2	17%	9%
Gestión y Argumentación del Diseño Gráfico	2	17%	9%
Posición política	2	17%	9%
Promotor cultural regional	2	17%	9%
	12	100%	55%



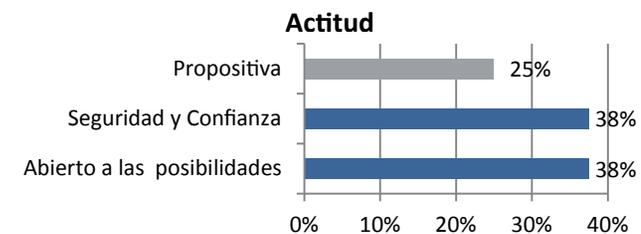
Según sus competencias nombre la Habilidad más relevante para un Diseñador al ejercer su oficio.

Habilidad	#	%	% sin ponderar
Versatilidad	6	25%	14%
Persuasión	5	21%	12%
Relaciones interpersonales	5	21%	12%
Lógica	4	17%	9%
Trabajo en equipo	4	17%	9%
	24	100%	56%



Según sus competencias nombre la Actitud más relevante para un Diseñador al ejercer su oficio.

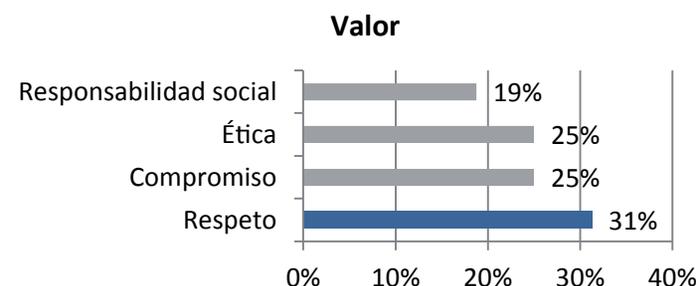
Actitud	#	%	% sin ponderar
Abierto a las posibilidades	6	38%	14%
Seguridad y Confianza	6	38%	14%
Propositiva	4	25%	9%
	16	100%	37%



X. COMPETENCIAS

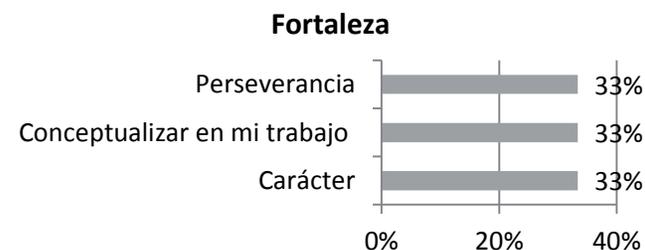
Según sus competencias nombre el Valor más relevante para un Diseñador al ejercer su oficio.

Valor	#	%	% sin ponderar
Respeto	5	31%	14%
Compromiso	4	25%	11%
Ética	4	25%	11%
Responsabilidad social	3	19%	8%
	16	100%	43%



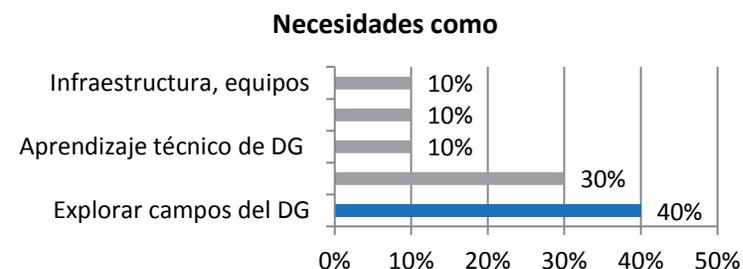
¿Cuál es su mayor Fortaleza como Profesional Diseñador en este momento?

Fortaleza	#	%	% sin ponderar
Carácter	2	33%	11%
Conceptualizar en mi trabajo	2	33%	11%
Perseverancia	2	33%	11%
	6	100%	33%



Necesidades como profesional

Necesidades como profesional	#	%	% sin ponderar
Explorar campos del DG	12	40%	30%
Aprendizaje en Diseño	9	30%	23%
Aprendizaje técnico de DG	3	10%	8%
Dinero	3	10%	8%
Infraestructura, equipos	3	10%	8%
	30	100%	75%



XI. ENTORNO

a. Responsabilidades

a.1 Del profesional Diseñador Gráfico con el entorno

Responsabilidad del profesional Diseñador Gráfico con el entorno

Responsabilidad	#	%	% sin ponderar
Responsabilidad con la profesión	16	29%	25%
Responder a los requerimientos del entorno	15	27%	24%
Responsabilidad social	11	20%	17%
Responder a la necesidad del cliente	9	16%	14%
Responsabilidad de comunicador	5	9%	8%
	56	100%	89%

Responsabilidad del profesional Diseñador Gráfico con el entorno



a.2 Del entorno con el profesional Diseñador Gráfico

Responsabilidad del entorno con el profesional Diseñador Gráfico

Responsabilidad	#	%	% sin ponderar
Respetar la profesión y al profesional	17	33%	27%
Generar espacios para el Diseño Gráfico	15	29%	23%
Promover el desarrollo personal y profesional	7	14%	11%
Respaldo a la profesión y al profesional	6	12%	9%
Reciprocidad al accionar del Diseño	6	12%	9%
	51	100%	80%

Responsabilidad del entorno con el profesional Diseñador Gráfico



XI. ENTORNO

Hay consciencia de la responsabilidad del entorno, de la responsabilidad del estado, porque para algunos dicen que no existe tal.

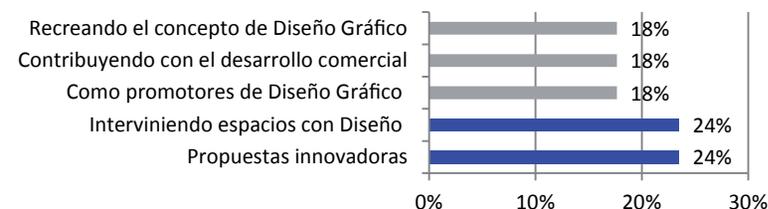
b. Influencia

b.1 Del profesional Diseñador Gráfico en el entorno

Influencia en el entorno como profesional Diseñador Gráfico

Influencia en el entorno como Diseñador Gráfico	#	%	% sin ponderar
Propuestas innovadoras	4	24%	20%
Interviniendo espacios con Diseño	4	24%	20%
Como promotores de Diseño Gráfico	3	18%	15%
Contribuyendo con el desarrollo comercial	3	18%	15%
Recreando el concepto de Diseño Gráfico	3	18%	15%
	17	100%	85%

Influencia en el entorno como profesional Diseñador Gráfico

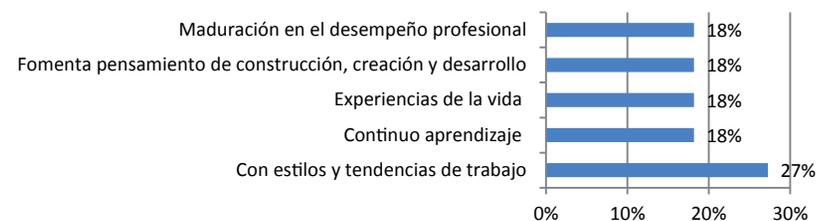


b.2 Del entorno en el profesional Diseñador Gráfico

Influencia del entorno en el profesional Diseñador Gráfico

Influencia del entorno en el Diseñador Gráfico	#	%
Con estilos y tendencias de trabajo	3	27%
Continuo aprendizaje	2	18%
Experiencias de la vida	2	18%
Fomenta pensamiento de construcción, creación y desarrollo	2	18%
Maduración en el desempeño profesional	2	18%
	11	100%

Influencia del entorno en ti como profesional.

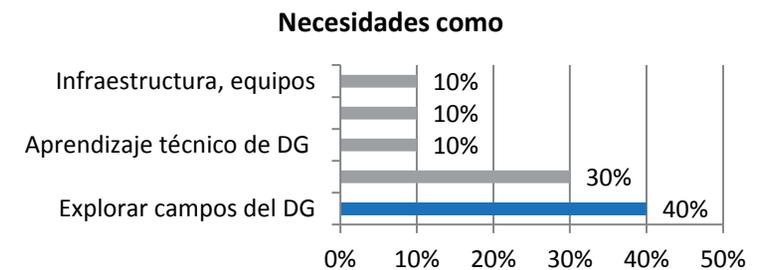


XII. FUTURO

a. Necesidades como profesional

Necesidades como profesional

Necesidades como profesional	#	%	% sin ponderar
Explorar campos del DG	12	40%	30%
Aprendizaje en Diseño	9	30%	23%
Aprendizaje técnico de DG	3	10%	8%
Dinero	3	10%	8%
Infraestructura, equipos	3	10%	8%
	30	100%	75%

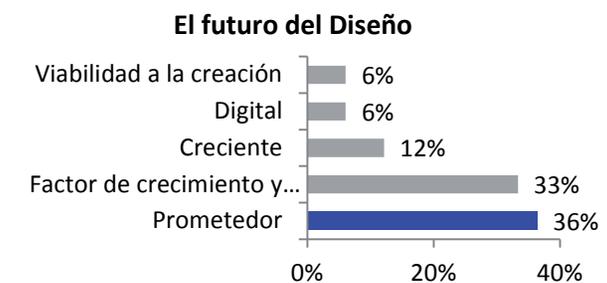


Hay muchas áreas del Diseño Gráfico por explorar y acceder y esto ya es una necesidad.

b. Como ven el futuro del Diseño

El futuro del Diseño

El futuro del Diseño	#	%	% sin ponderar
Prometedor	12	39%	36%
Factor de crecimiento y transformación	11	35%	33%
Creciente	4	13%	12%
Digital	2	6%	6%
Viabilidad a la creación	2	6%	6%
	31	100%	94%



Se habla de un futuro prometedor pero aún se trabaja en dentro de las mismas áreas tradicionales y en los mismos términos, lo que daría a entender que ven un futuro prometedor pero que todavía no llega, ¿no hay un presente prometedor?

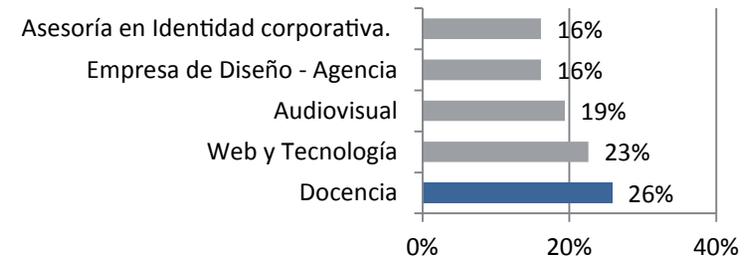
XII. FUTURO

c. Áreas de trabajo en el futuro

Área de trabajo en el futuro

Área	#	%	% sin ponderar
Docencia	8	26%	13%
Web y Tecnología	7	23%	11%
Audiovisual	6	19%	9%
Empresa de Diseño - Agencia	5	16%	8%
Asesoría en Identidad corporativa.	5	16%	8%
	31	100%	48%

Área de trabajo en el futuro



La Docencia sigue primando en las actividades, y los estudios adicionales de posgrado apuntan hacia esa meta. También se busca especializarse en las actividades del Diseño, y uno de los principales campos a que se le apuesta es el tecnológico y el de la web, porque el avance de estos campos puede traer mucho trabajo y ampliar los campos de acción del Diseño.

Otra área que se toma en cuenta es la agencia, pero como empresario no como empleado y buscando un nicho de trabajo específico para la misma, ya que dicen es muy rentable de acuerdo a la experiencia que tuvieron al pasar por ella.

Pese a que se podría considerar a la identidad Corporativa como uno de los fuertes de los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, no se desecha la idea de trabajar en ello, pero se toma en cuenta en menor escala.

d. Competidores del Diseñador Gráfico

Competidores del Diseñador Gráfico

Competencia directa	#	%	% sin ponderar
El que trabaje con la imagen	12	39%	26%
Diseñadores	11	35%	23%
Diseñadores Gráficos	4	13%	9%
Comunicador Social	2	6%	4%
El desconocimiento del Diseño Gráfico limita	2	6%	4%
	31	100%	66%

Competidores del Diseñador Gráfico

Competencia Directa

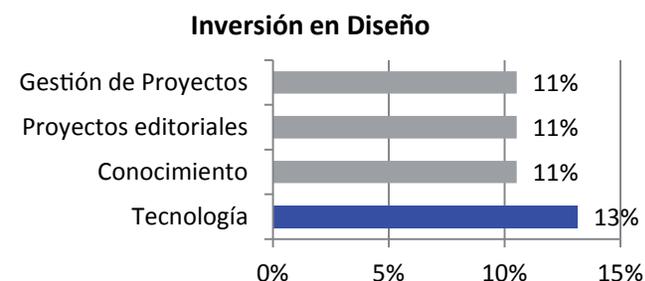


XII. FUTURO

e. Inversión en Diseño

Inversión en Diseño

Inversión	#	%	% sin ponderar
Tecnología	5	29%	13%
Conocimiento	4	24%	11%
Proyectos editoriales	4	24%	11%
Gestión de Proyectos	4	24%	11%
	17	100%	45%



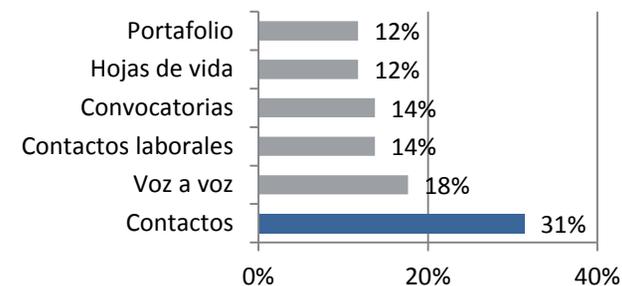
Las áreas de inversión fueron escogidas por los Investigadores solo teniendo en cuenta la rentabilidad económica. Existe concordancia entre el área de trabajo en el futuro y el de inversión en el campo tecnológico, lo que reafirma que puede ser buena opción encaminarse por este.

f. Factor estratégico para la consecución de trabajo

Factor estratégico en la consecución de trabajo

Factor	#	%	% sin ponderar
Contactos	16	31%	13%
Voz a voz	9	18%	7%
Contactos laborales	7	14%	6%
Convocatorias	7	14%	6%
Hojas de vida	6	12%	5%
Portafolio	6	12%	5%
	51	100%	42%

Factor estratégico en la consecución de trabajo



El que la forma más relevante de conseguir trabajo sea por medio de contactos puede indicar que nuestros trabajos iniciales empezaran por trabajos pequeños de marcas, identidad, POP y demás de pequeñas empresas que son las que existen en esta ciudad, llegar trabajos de mayor envergadura podría requerir de contactos en esos mismos niveles o de buscar nuevos métodos en la consecución del mismo.

XIII. A LO QUE SE LLEGO

La Investigación realizada con los Diseñadores Gráficos Graduados de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, respecto de las actividades ejecutadas por los mismos en el campo profesional del Diseño Gráfico, nos permitió enfocar varias temáticas distintivas de estas actividades, sin decir que son las únicas, tomadas en este proceso por encontrarse como las representativas del mismo. Descubriendo y presentando varios elementos que permiten identificar los aspectos más significativos de este grupo, los cuales pueden tomarse en cuenta con el fin de caracterizar los perfiles profesionales.

Aquí se han evidenciado procesos en los cuales se ha involucrado al Diseñador Gráfico desde antes de graduarse y que han contribuido labrar el camino del Diseño Gráfico en la región y fuera de ella, procesos que los ha llevado a construirse y avanzar rápido o lento, a crear una imagen, a llegar lejos o cerca, eso depende de cómo se mire, pero son los procesos que se vivieron y que se analizaron, y que espero contribuyan para entender y comprender el perfil del Diseñador Gráfico y ojalá sirva para visibilizar aciertos, ventajas, ganancias y sus inversas, para abrir espacios, metas y métodos en pro del crecimiento de esta profesión.

Aunque hay muchos aspectos que generaron más preguntas que las que resolvieron dentro de esta investigación, lo cual no es extraño y es más por la dimensión del tema tratado, los fines de esta exploración eran, visibilizar el ejercicio de estos Diseñadores Gráficos y crear interrogantes al respecto que contribuyan a seguir investigando.

También es de recordar que los Diseñadores Gráficos tienen más de una actividad de desempeño al mismo tiempo, por lo cual muchos aspectos se vinculan e interrelacionan a la vez, por lo que pueden aparecer apreciaciones repetidas en varios ítems o que en un ítem se hable de ese aspecto y se mencione otro de los ítems de este capítulo, pero es la interrelación que se da entre actividades la que hace que esto suceda.

En particular este trabajo me sirvió de diversas formas y en diversos campos, para conocerme como Diseñador Gráfico, evaluar los conocimientos adquiridos hasta ahora, saber a qué espacios de desempeño puedo acceder con estos conocimientos y qué conocimientos adicionales requiero para acceder a esos otros espacios. Por otra parte, al igual que a los estudiantes de Diseño Gráfico, me permitió identificar escenarios y tendencias existentes dentro del campo de desempeño laboral, espacios explorados y sin explorar.

Esto permite repensar el perfil de acuerdo a la información adquirida y a las expectativas de vida que se tengan, permite detectar fortalezas, elementos a potencializar y elementos para replantear, dentro de los conocimientos y competencias para el desempeño profesional en el contexto. Da mayor comprensión de los procesos y dinámicas que se dan dentro del ejercicio del Diseño Gráfico. También permite un asomo a la investigación, a cómo se asume, se propone, se analiza y se exterioriza, lo que es muy importante, ya que es uno de los caminos posibles de seguir de un Diseñador Gráfico y que es de interés personal propio del autor. Esta investigación creó inquietudes al respecto de mi profesión las cuales pueden servir de base para futuros estudios o para proyectarme profesionalmente.

El oír 32 o más puntos de vista del Diseño Gráfico contribuyo a ampliar la perspectiva profesional y laboral de Diseño Gráfico, descartando prejuicios y entendiendo otras maneras de vivir y abordar el Diseño Gráfico. Estas experiencias y opiniones pueden servir de ejemplo o guía en ciertos casos, al momento del desempeño profesional, también dan mayor validez y desvirtúan aspectos, mitos o creencias del desempeño del Diseño Gráfico. Dan una percepción de lo que se está haciendo, en qué campo y qué medida fluctúan las áreas de trabajo del Diseñador Gráfico.

Entre mayor conocimiento se tenga de la profesión más oportunidades hay para interactuar con ella, para proponer, planear,

XIII. A LO QUE SE LLEGO

proyectar y gestionar buscando el cumplimiento de los objetivos que se tengan en cada momento.

a. El Diseñador Gráfico

Como ejercicio de caracterización del perfil profesional del Diseñador Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, y solo en este punto, sin decir que es el único perfil profesional de este programa y sus graduados, tomé el primer rango de clasificación de todas las temáticas para construir un perfil de Diseñador Gráfico. Estas características son las que más se repiten dentro de este grupo:

Este Diseñador Gráfico sabía un poco más del común de la gente, de la consistencia del Diseño Gráfico. No tenía estudios previos antes de entrar a estudiar esta carrera.

Escogió Diseño Gráfico por gusto y a Unicauca por prestigio.

Durante la época de estudio trabajo esporádicamente en Diseño Gráfico.

Su trabajo de grado fue un Proyecto de Diseño.

Luego de graduado no estudio.

Piensa estudiar en el futuro algo de Diseño o Tecnología, pero no sabe qué tipo de estudio será.

Al salir trabajó como Freelance, en imagen corporativa, en Popayán, para empresas privadas del sector comercial.

Al segundo año continuo como Freelance en imagen corporativa, en Popayán, para empresas privadas del sector comercial.

Luego de dos años el título le permitió entrar a la Docencia Universitaria, en Unicauca, que es una institución pública, de Popayán. O sea que ahora se mueve en el entorno edu-

cativo público.

Pero sigue haciendo trabajos como Freelance en imagen corporativa, en Popayán, para empresas privadas del sector comercial.

El área que maneja este Diseñador es la identidad corporativa y la docencia en general.

Los roles desempeñados son en producción gráfica en POP y en Docencia Técnica o Universitaria.

Donde el Proyectar es la competencia que más se aplica y cree necesita reforzar la competencia de Gestionar.

El aporte más importante de la Universidad o el Programa, se dio en el conocimiento, la consciencia social y el respaldo que da la universidad.

Según su experiencia considera que lo más relevante a la hora de ejercer el oficio son las Teorías del Diseño, saber que el Diseño Gráfico es una herramienta, ser versátil y de actitud abierta a las posibilidades, respetuoso y con carácter.

Ve como necesidad el explorar campos del Diseño Gráfico.

Piensa que tiene una responsabilidad con la profesión y que el entorno debe igual respetar la profesión y al profesional.

Influencia al entorno con propuestas innovadoras que para el caso serán en la docencia y en su propuesta en productos gráficos.

Se ve influenciado por el entorno con estilos y tendencias de trabajo en los mismos campos.

Considera competidores directos en su trabajo a quien trabaje con la imagen.

La forma más efectiva de conseguir trabajo es por medio de contactos.

En el futuro ve como su área de labor la docencia e invertirá en tecnología.

Piensa que el futuro del Diseño es prometedor.

De este punto surgen las siguientes interrogantes:

XIII. A LO QUE SE LLEGO

¿Si la gente tuviera más información de lo que es Diseño Gráfico más personas querrían estudiar esta carrera o las que lo estudian ahora, no lo habrían hecho?

¿Las posibilidades y requerimientos para continuar estudios luego de Graduados de Diseño Gráfico cómo son? Porque la idea de seguir estudiando esta en casi todos los graduados pero no todos la han logrado.

El interactuar profesionalmente con empresas privadas de carácter comercial solicita dinámicas diferentes a las requeridas con el resto de empresas, ya sean públicas o de carácter no comercial. ¿Cuáles podrían ser estos métodos para lograr impactar en estos sectores?

¿Cuáles son las garantías de la Docencia? ¿Cuáles son los requisitos para entrar a la Docencia?

Resultan más interrogantes que serán tratadas dentro de los ítems siguientes.

b. Ventajas y desventajas de ser Freelance

Del ejercicio de este tipo de actividad de los Diseñadores Gráficos entrevistados salen algunos aspectos a tener en cuenta y que podrían ayudar a entender las particularidades de esta labor.

Las diferencias entre el Freelance y el Diseñador Gráfico empleado pueden significar una ventaja o una desventaja para el Freelance según sean sus competencias personales y profesionales.

Por ejemplo, en general el Diseñador Freelance tiene un mayor campo de acción que en un empleo regular, pues no se dedica a un área del Diseño Gráfico en específico.

Casi siempre tiene más libertad de escoger su horario de trabajo, lo que representa una ventaja para quien guste de una labor creativa y tenga la capacidad de administrar debidamente su tiempo de trabajo.

Pero si el Diseñador Gráfico en cuestión prefiere el trabajo de oficina, con el cumplimiento de un horario, o carece de autodisciplina en cuanto al manejo del tiempo y una metodología de trabajo, la modalidad le significará una desventaja. Además, si no controlan esto, las horas de trabajo podrían extenderse más allá de las jornadas laborales.

¿Qué tan disciplinados en el trabajo podemos llegar a ser los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca para poder sacar el mayor provecho a ser Freelance? Si el ser disciplinado es esencial en este tipo de trabajo, **¿los procesos educativos que tan efectivos son en el fomento de la disciplina y más aún la autodisciplina dentro de los procesos laborales?**

El mismo razonamiento vale en el aspecto económico. Se considera en general que el trabajo Freelance recibe mejor retribución que el fijo, pero carece de beneficios laborales tales como seguro médico o indemnizaciones de retiro y está sujeto a una posibilidad de variación en los ingresos. Aquí es importante que el Freelance prevea por sí mismo la cobertura de tales riesgos (enfermedad, edad avanzada, disminución temporal de ingresos, etc.) y destine parte de sus ingresos para tales eventos. La mayoría de los entrevistados que se desempeñan como Freelance no tiene estos vínculos de seguridad social en este desempeño, las cubren con las de otros empleos o no las cubren, y cuando son contratados por un servicio, por el hacer de su labor no le son exigidos, lo cual genera desamparo del Profesional en el momento de cualquier eventualidad o en su vejez. Es un punto a tenerse en cuenta en un país en el cual las políticas de trabajo cada vez desfavorecen más al trabajador.

XIII. A LO QUE SE LLEGO

Otro aspecto a considerar es que, en general, el Freelance se debe preocupar por la obtención de nuevos clientes, la realización de nuevos productos, la actualización de sus conocimientos, etc. Lo cual, a su vez, le brinda la oportunidad de incrementar sus ingresos e incluso, a veces, la de iniciar una empresa o la de obtener un empleo de relevancia. Sin embargo, hay personas que no tienen la capacidad o la voluntad para aprovechar esas ventajas, su competencia de gestión no alcanza para cumplir con estos procesos, por lo cual hallarán más conveniente un empleo con menores ingresos, pero también con menores requerimientos, menores riesgos y con más estabilidad a largo plazo.

Otro punto que se puede ver como desventaja en los Freelance es que a menudo tienen que lidiar con contratos, asuntos legales, contabilidad, mercadeo, y otras funciones de negocios, procesos y dinámicas que ellos mismos no conocen o no son ágiles en su realizar, lo que hace que cometan errores o pasen por alto aspectos que pueden ir en su favor o que los perjudiquen o que tengan que dedicar a estos procesos más tiempo del necesario, por lo que algunos deciden pagar por servicios profesionales en esta labor, lo cual puede convertirse en desembolsos significativos o en el no conseguir los objetivos a plenitud por el mismo desconocimiento del tema. En estos aspectos la Gestión puede llegar a ser una de las competencias más importante para un Diseño Gráfico Freelance, llegando a ser el punto decisivo para ser o no ser Freelance.

A veces un Freelance trabajará con uno o más Freelance de esta u otras profesiones, de su entorno o lejano a él para formar un “colectivo físico o virtual” para servir a las necesidades particulares de un cliente para un trabajo o asignación de corto plazo o permanente. Este versátil modelo de trabajo en colectivo puede ayudar a un Freelance a conseguir trabajos que requieren de experiencias y destrezas específicas y segmentadas fuera del ámbito de un individuo. A medida que cambian los clientes, de la misma manera, puede cambiar la base de talentos que un colectivo de

este tipo escoja para sus proyectos. Dentro de esta dinámica de trabajo en colectivo se dan otras particularidades como son de que el Freelance en uno de los proyectos deba desempeñar roles como el de dirección, coordinación o gestor del mismo y en otro sea un asistente o esté en la sola finalización del producto.

Más adelante se tratará el Diseño de Autor pero, como lo hemos dicho ya, los Diseñadores Gráficos desempeñan más de una labor a la vez, y el Diseño Gráfico de Autor y el Freelance (más si trabaja en colectivos) pueden estar muy ligados, por lo menos así se dio en los casos tratados, por las facilidades de poder compaginarlos y porque muchas veces los colectivos se forman porque sus miembros realizan en este tipo de Diseño Gráfico.

También existe cierta inestabilidad laboral y económica al trabajar como independiente o Freelance, lo que lleva a que se busque la forma de vincularse como empleado de entidades estatales privadas o públicas, preferiblemente las segundas, que son las que pueden brindar una mejor estabilidad en estos tiempos. Una de esas opciones es la de la Docencia (aunque tampoco es que la Docencia genere mucha estabilidad en todos los casos vistos, pero si algo más que otros empleos en los que pueden despedir al Diseñador Gráfico al mes o menos), que se muestra como la opción de actividad de desempeño más desarrollada en este grupo de diseñadores, luego de dos años de trabajo.

La empresa Pública puede llegar a dar mayor estabilidad, pero menos dinero, aunque te promociona y da a conocer para la empresa privada. La empresa privada es más inestabilidad (Freelance) pero mejor la paga, permitiendo hacer más dinero y manejar tus tiempos. Es una simbiosis que puede llegar a ser necesaria o muy conveniente en esta profesión⁰⁴.

El área de desempeño más frecuente de estos Freelance es el de

04 Palabras del Diseñador Gráfico John Jader Motta

XIII. A LO QUE SE LLEGO

la marca corporativa el desempeñarse en esta área ¿qué tanto permite respecto a la aplicación de los conocimientos teóricos y conceptuales de Diseño Gráfico? Ya que muchas veces se menciona dentro de las entrevistas que el fuerte de estos Diseñadores Gráficos es la parte teórica y conceptual. ¿Cómo es el enfoque del proceso académico en el que se maneja marca corporativa? ¿Se tienen en cuenta que es el área de mayor desempeño de estos Diseñadores Gráficos?

Ahora el trabajo Freelance está considerado para algunos con una opción de ingresos adicionales y, en tiempos de crisis, como solución, pero es bueno tener un empleo que genere estabilidad. Ya desde un punto de vista cultural, el ser Freelance es percibido tanto por encima como por debajo del sistema social, pueden considerarte un emprendedor, libre de ataduras o un desempleado, y el cómo te vea la sociedad también influye en cómo te trate o te reciba, tu influencia en ellos, no hay que olvidar que son los clientes y el público con que interactúas. El ser Freelance no libera de los procesos sociales, al contrario puede vincular y comprometer mucho más porque requiere el trato directo del Diseñador Gráfico con la sociedad, puede ser importante para el cumplimiento de los proyectos profesionales que este Profesional sepa y pueda manejar estos procesos sociales.

c. Proyección y Gestión en Diseño Gráfico

La proyección, aparece como el fuerte de los Diseñadores Gráficos entrevistados en cuanto a sus competencias, donde se tiene clara la naturaleza intrínseca de los problemas de diseño y la lógica que los gobierna, donde se comprende que la solución de los problemas de diseño es gobernada por la lógica de la invención, en la cual se representa, inventa y comprueba a partir de interacciones, donde se estudia la Cultura, de la Sociedad y de la Naturaleza para interpretar correctamente las posibles interacciones y demás,

aquí el Diseñador Gráfico desempeña bien su papel profesional, pero esta competencia y las demás se opacan al momento de Gestionar en la realización de un proyecto.

La sociedad en la que se encuentra el Diseñador Gráfico exige que la Gestión sea una competencia fuerte para la ejecución de un proyecto, las variables económicas, mercantiles, financieras, normativas, se deben tener en cuenta durante el proceso de diseño, así como las acciones sociales necesarias para gestionar su materialización, es decir su producción, utilización, mantenimiento y disposición final teniendo en cuenta contextos determinados.

Que el Gestionar sea la competencia que más se considera necesita refuerzo puede ser un inconveniente para el desarrollo de nuevas propuestas de diseño o el incursionar en nuevos campos, ya que la gestión es por donde se empieza a consolidar un proyecto. ¿Qué tengamos deficiencias en la Gestión indicará que debemos depender de otros, para la consecución y ejecución de trabajos y proyectos?

También existe una carencia de los entrevistados en el área tecnológica, en el manejo de algún software, pero esta pasa a un segundo plano porque saben cómo solucionarla, ya que es una labor técnica que se puede aprender acudiendo a los mismos medios tecnológicos, como la Internet. Más el aprender de Gestión requiere de procesos más largos, que podrían necesitar iniciarse lo antes posible y que son más difíciles de aprender porque son conocimientos, metodologías y habilidades, que necesitan de un guía y una práctica que lo lleve a ser competente en ese campo.

d. La Docencia

Fue la actividad de desempeño en la que más se pudo profundizar. Fue la que con el tiempo logro el avance y posicionamiento

XIII. A LO QUE SE LLEGO

más significativo dentro de las actividades de desempeño.

Va desde la educación escolar a la universitaria, de la formal a la informal (que se da en espacios diferentes a las instituciones educativas), del entorno rural al de grandes urbes. ¿Qué puede indicar esto? Y más aún si se toma en cuenta que los Diseñadores Gráficos que ejercen la Docencia en su mayoría se vinculan a ella por vocación, descubierta dentro de la etapa Universitaria en los últimos años de estudio de Diseño o durante su trabajo de grado, lo que convirtió este tipo de actividad como un fin o una meta para estos Profesionales.

Las competencias obtenidas han contribuido para que puedan vincularse y desempeñar la Docencia satisfactoriamente, puesto que continúan y son bien recibidos en esa labor, que conlleva a más actividades que el solo enseñar, conlleva a actividades administrativas, directivas, proyectuales, de coordinación, asesoría y demás que se pueden presentar en un centro educativo.

También se debe tomar en cuenta que la Docencia es una actividad que ofrece garantías económicas y laborales con cierta estabilidad que, aunque no es total, es de las mejores en estos tiempos, más aun viendo que las políticas actuales en donde te pueden despedir al mes de contratarte o te contratan sin ninguna seguridad social ni garantías laborales. En la Docencia se manejan diferentes niveles y modelos de contratación unos mejores que otros, pero por el momento según esta investigación es uno de los trabajos desempeñados por estos Diseñadores Gráficos que mejores garantías les ha brindado (sin ser las mejores).

En la Docencia se brinda un reconocimiento y estatus profesional que puede incluirse en otras labores que el mismo Diseñador asuma, porque como ellos revelan, más reconocimiento tiene ser Docente de Diseño Gráfico de una Universidad que Diseñador Gráfico Freelance, y que muchas veces ganan un trabajo como

Freelance por ser docentes.

La Docencia da la oportunidad de crecer en el campo intelectual, teórico y técnico y mejor aún para el Diseñador Gráfico si te puedes vincular en programas o instituciones de la misma profesión o afines a esta. Aquí juega un papel importante el tipo de labor que desempeñe el docente, ya que de ella depende su crecimiento intelectual, teórico y técnico, además de como pueda verse envuelta su producción en Diseño Gráfico. Esto genera nuevos interrogantes en cuanto a los diferentes tipos de docencia y sus requerimientos para tal ¿Qué estudios y competencias se requieren en particular en cada tipo de Docente (escolar, universitario o técnico)? En el desarrollo de esta labor, en cada nivel, ¿qué posibilidades de crecimiento o desarrollo profesional se pueden lograr?, ¿cómo se da la producción de Diseño Gráfico en estas labores por parte de los profesionales que las desempeñan?

El Diseñador Gráfico Docente y, más aún, el que se enfoca en el campo comunitario desempeña un rol de mediador cultural al llegar a los espacios propios de las comunidades, comprendiendo el valor de las culturas y las dinámicas de las mismas ya que al entrar a esos espacios no implanta o impone, porque sería rechazado, más bien observa esas comunidades, esos espacios y se integra buscando colaborar, articularse y retroalimentarse de esas comunidades.

MEDIACIÓN CULTURAL: Barbero dice: que la cultura es la gran mediadora de todo proceso de producción comunicativa, pues este desencasilló la comunicación de los medios para recrearla, explorarla y profundizarla no solo a través de los medios sino a través de la cultura.

“Si no se introduce la cultura como mediación para la educación y la comunicación, se establece esa relación vertical, autoritaria, de alguien que sabe para alguien que no sabe, es decir, no se sale del terreno de la información” (Martín-Barbero, 1998)

XIII. A LO QUE SE LLEGO

El impacto e influencia por parte del Docente Diseñador Gráfico genera grandes expectativas a futuro, ya que con sus enseñanzas puede modificar la forma de ver, percibir, entender y comprender la imagen y la comunicación visual, cumpliendo con su labor profesional de contribuir con el desarrollo de la sociedad en que se encuentran. El docente tiene una gran responsabilidad para con la sociedad y con la profesión.

Dentro de esta investigación la actividad Docente quedo muy bien posicionada, investigaciones más profundas podrán describir con detalle esta actividad, resolver interrogantes planteadas al respecto de la misma.

e. La decepción de la Agencia y lo que se rescata

El rol de Diseñador Gráfico de Agencia no brinda buenas garantías, ni laborales, ni de proyección profesional y las económicas tampoco son muy buenas, pues sus salarios son bajos en comparación con las extensas jornadas de trabajo, subvaloran al profesional y no reconocen ni sus competencias, ni méritos, tanto así que uno de los Diseñadores Gráficos entrevistado decía que en su labor en agencia él era la pieza menos valorada y la más explotada, que, sin menospreciar a nadie, estaba al mismo nivel de la señora de los tintos, con la garantía que ella tenía horario de entrada y salida del trabajo, él no sabía a qué horas salía, además de que todos pueden opinar sobre su trabajo con la excusa de que su labor es creativa; era diferente la expectativa que se genera durante la época de estudio sobre cómo es trabajar en una agencia, idea que además es reforzada por la televisión y el cine contribuyendo a crear imaginarios falsos, tanto así que se menciona querer trabajar para una agencia sentada frente al computador todo el día haciendo producción gráfica, feliz por estar rodeada del mundo artístico.

El que en las Agencias no te valoren como profesional, pero si te necesiten es algo difícil de entender: que el jefe directo no presente las propuestas del Diseño Gráfico si veía que eran buenas y si lo hace las presentaba a su nombre, que si la Agencia gana una convocatoria o un proyecto, al Diseñador Gráfico creador de tal no se le da ni las gracias, no se valora su labor y competencias, su creatividad, su conocimiento, habilidad y demás. En muchas agencias dependiendo de su enfoque tienen a los Diseñadores Gráficos como operarios de un computador donde no pueden opinar sobre nada, solo hacer lo que les mandan y a un ritmo de producción muy alto.

Para este punto es de anotar que se habla solo desde la experiencia de los Diseñadores Gráficos entrevistados de lo que ellos contaron y que ninguno ha logrado trabajar en Agencias de Diseño Gráfico reconocidas o de gran envergadura.

Por otro lado en su experiencia laboral en Agencia lograron el aprender cómo se dan las dinámicas en estos espacios y de saber que es un negocio muy lucrativo y que se maneja de diferentes formas y en diferentes enfoques. Hay agencias de solo arte finalizado por los bajos costos de impresión del país en comparación con los de Estados Unidos o Europa, hay agencias enfocadas a un solo tipo de mercado y que tienen un cliente principal en el extranjero, el resto de trabajos son de menor importancia, otras trabajan en producción en masa para otras empresas, o le llevan la cuenta a una empresa importante, así solo sea en la parte de arte finalizado de las misma.

No se piensa o no se quiere volver a trabajar en una Agencia en la amplitud de las posibilidades, pero si se piensa en crear una Agencia en ser dueños y empresarios en ese campo por lo lucrativo que puede ser.

Otro aspecto a tener en cuenta es la producción gráfica que se

XIII. A LO QUE SE LLEGO

puede desarrollar estando en Agencia, dependiendo del tipo de agencia y de los trabajos asignados. Se puede lograr fortalecer el portafolio personal con la producción lograda por ellos mientras se estuvo en la agencia, aunque muchos no la usan porque los productos no cumplen con los requisitos implantados particularmente para incluirlas en su portafolio de Diseñador Gráfico, porque, según ellos eran trabajos muy básicos, de rápida ejecución y con poco proceso de Diseño o que son diseños de otro profesional que lo único que debían hacer era acomodar al formato de impresión.

f. Diseño de Autor

Es quien tiene un estilo definido dentro de su área de Diseño Gráfico y para este caso se enfocan en la ilustración sin que esta sea su única forma de producción gráfica. Este profesional se desempeña como promotor cultural, que toma lo que el entorno y sus culturas le dan (para este caso del entorno nativo), las que estudia, analiza, de las que se nutre, se proyecta y crea, comunicando y buscando soluciones para los diferentes problemas de diseño o comunicación que se le presentan en diferentes espacios, dentro de su mismo entorno creando y fortaleciendo la identidad de la región y sus habitantes, generando un arraigo cultural, mostrando, divulgando y promocionando esa cultura y esa identidad, y fuera de su entorno en culturas foráneas, creando vínculos y reconocimiento por parte de ellas. Este tipo de Diseño es muy bien recibido tanto fuera como dentro de su propio entorno, generando en el Diseñador Gráfico reconocimiento y satisfacción personal y profesional por su obra.

Siendo el Diseño Gráfico de Autor tan bien aceptado por la sociedad, como parece según los resultados de la investigación, me lleva a la siguiente interrogante ¿Cómo se maneja el Diseño Gráfico de Autor en las escuelas de enseñanza de Diseño Gráfico?

Este tipo de Diseño Gráfico es otra de las actividades en las que se podría iniciar investigaciones más profundas que ayuden entender el mismo, indagar de dónde y cómo surge, por qué y para qué. Cómo puede intervenir el Diseño Gráfico de autor en procesos de identidad y auto reconocimiento de grupos culturales locales, regionales, como respuesta al fenómeno de la globalización o en muchísimos otros aspectos en los que se podría incluir este tipo de Diseño Gráfico.

g. Diseñador Gráfico empleado

Llamado en algunos espacios Diseñador In house, que es el profesional que trabaja atendiendo eventualidades de Comunicación visual y Diseño Gráfico que se presenten dentro la empresa para la que fue contratado. Dependiendo de cómo estén planteadas las funciones del Diseñador Gráfico en este cargo, para algunos puede ser la mejor opción, dentro de las actividades de desempeño que un Diseñador Gráfico puede tener en todos los espacios, ya que es contratado y visto como un profesional llamado dirigir o pertenecer a una división de la empresa que se encarga de la imagen y comunicación de la misma, que si ya no está bien consolidada el hecho de que contraten a un Diseñador implica que por lo menos ya es evidente la necesidad de la misma o ya está en ese proceso de consolidación y que ese Diseñador debe encargarse de que esto suceda. Son espacios que se abren al diseño, donde se permite aplicar todas las competencias adquiridas por estudios o experiencias y donde se es valorado como profesional, con la responsabilidad que esto implica (para lo que se preparan en la Universidad). Aunque esto no es regla en todas las empresas en las que se contrató a estos Diseñadores Gráficos, en algunas su labor no tuvo mayor pretensión o reconocimiento, es un buen precedente para el posicionamiento del Diseño Gráfico.

XIII. A LO QUE SE LLEGO

h. Entornos en que se mueve el Diseñador Gráfico

Los entornos predominantes en el desempeño del Diseño Gráfico son entornos urbanos, del sector privado y comercial, aunque no se pueda decir que no existan casos rurales, del sector público y no comercial, pero son muy escasos. En la actividad docente se pueden presentar algunos pocos. Más como Freelance o Diseñador Gráfico empleado no se presentó ninguno.

Lo que indica que existe la opción de un entorno donde hay más demanda por el Diseño Gráfico bajo unos requerimientos y particularidades más que todo comerciales, al que el Diseñador Gráfico se puede integrar con algo de facilidad si enfoca sus competencias hacia él, y existen entornos poco explorados, dentro del campo no comercial y más aún del campo rural donde el diseño puede ayudar, contribuir con soluciones y propuestas que aporten con su desarrollo, sea el que sea, y más aún aprender de él, buscando crecer profesionalmente.

El entorno Educativo desempeñado por los Diseñadores Gráficos, que es uno de los principales, tiene sus particularidades propias puesto que no se ve sesgado hacia un solo sector ya que cabe en todo lugar donde se deba educar a alguien, desde lo rural a lo urbano, de la escuela a la Universidad, etc. como ya se mencionó anteriormente. Este entorno puede permitir a los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca promover y desempeñar el enfoque educativo que se tiene y se cultiva en la misma Universidad.

Dentro del espacio urbano, los campos de acción al que el Diseñador Gráfico le apuesta, son los de la cotidianidad que vivimos hoy, de una cultura audiovisual, digital, tecnológica y comercial que es la cultura en la que estamos coexistiendo. En ese sentido ahí está incluido el Diseño Gráfico y sus profesionales, y esas son las áreas

que se ven consolidadas en el futuro.

Empresa Pública puede llegar a dar mayor estabilidad, aunque menos dinero, y te promociona y da a conocer para la empresa privada. La empresa privada es más inestable (Freelance) pero mejor paga, permitiendo hacer más dinero y manejar tus tiempos. Es una simbiosis que puede llegar a ser necesaria o muy conveniente en esta profesión⁰⁵.

La Gestión del Diseño gráfico es un factor importante a tener en cuenta para poder desarrollar métodos para la interacción a nivel profesional con el sector privado, tomando en cuenta que en su mayor el interés es el económico.

El que los Diseñadores Gráficos estén trabajando en gran porcentaje dentro de la región es importante para el desarrollo de la misma y que podría convertir a futuro a Popayán en un foco de conocimiento y reconocimiento del Diseño Gráfico.

El encontrarse en un medio tan amplio como lo es el campo del Diseño Gráfico permite tan diversas opciones de trabajo, que requiere mayor preparación en disciplinas diversas al mismo diseño para asumir diferentes papeles en estos espacios, si como diseñadores, pero también como diseñadores profesionales que van más allá de su perfil profesional y alcanzan nuevos perfiles ocupacionales.

Las áreas de estudio principales marcan una tendencia de hacia dónde va el futuro del Diseño, como lo ven los entrevistados, un futuro donde seremos protagonistas, un futuro tecnológico, de imagen en movimiento, audiovisual, donde hacer empresa será necesario y una buena decisión.

⁰⁵ Palabras del Diseñador Gráfico John Jader Motta

XIII. A LO QUE SE LLEGO

i. Expectativas

o Mucha gente no hace Diseño pero su formación sirvió para el trabajo que están desempeñando. **Esto genera interrogantes, ¿cómo se piensa el Diseño en la región? Y ¿qué oportunidades de trabajo y agenciamiento hay para el Diseño Gráfico?**

o Existe poca iniciativa empresarial como actividad pero se encuentra dentro de las expectativas a cumplir en el futuro, ¿Qué hará falta para el ingreso de los Diseñadores Gráficos en este campo? De los entrevistados solo dos de ellos han logrado incluirse en este ámbito, y de ellos solo uno se encuentra recorriendo el camino de cumplir sus metas empresariales. ¿Qué pasa con los proyectos que se tienen durante la época de estudio?, ¿son tan inalcanzables?, ¿deberían tenerse proyectos más aterrizados?, ¿cómo controlar este aspecto para no terminar frustrados?

o Existe la necesidad de educar al público en diferentes niveles, más que todo el empresarial, que sepan lo que es y hace el Diseño Gráfico y de la calidad e impacto que este puede tener, de cómo contribuye con sus empresas, que genera en cada una de ellas, en el factor de ventas, de reconocimiento y como se traduce esto en el factor económico si es el principal interés de su empresa. El Diseño Gráfico puede afectar a su público y por ende al cumplimiento de los objetivos empresariales, muchos no lo entienden claramente, en cómo les puede ayudar, en ocasiones saben que lo necesitan pero no saben para qué, ni cómo, ni qué les puede traer el mismo y mucho menos diferencian entre lo que es Diseño Gráfico y lo que no lo es, por ello no saben quién se lo puede proveer y de que necesita para ello.

o Un tema dentro del cual no se pudo ahondar ya que muchas respuestas fueron confusas o evasivas y no generaron la suficiente certeza como para poder tratarlas, fue la de los salarios y de lo que se cobra por trabajos de Diseño Gráfico. Lo que nos

puede llevar a pensar que no existen tarifas establecidas para el cobro de la labor de Diseño Gráfico, lo que quizá puede generar incertidumbre y desequilibrio dentro del campo del campo profesional y laboral del Diseño Gráfico. Otras profesiones o gremios profesionales utilizan tarifas establecidas (algunas veces por decreto) para el gremio y así no se cumplan en todas las regiones del país sirven como referente y se establecen porcentajes de las mismas a manejar dentro de cada región. Quizá esa podría ser una forma de unificar tarifas para Diseño Gráfico.

o Reitero esta vez de forma unificada una apreciación que he emitido en el desarrollo de este trabajo en la mayoría de aspectos tratados en particular, pero que ahora lo hago como unidad. El resultado de esta investigación me lleva a pensar y, espero, quizá pueda lograrlo con quien lo lea, a que cada uno de los temas tratados durante esta investigación como son -estudios, imaginarios de vida profesional, trabajo durante la época de universitaria, entornos de trabajo, áreas y roles de desempeño, competencias, responsabilidades, influencia, necesidades como profesionales, áreas de trabajo y de inversión en el futuro, factores estratégicos en la consecución de empleo, actividades de desempeño como el Freelance, la docencia, trabajo en agencia, trabajo empleado como Diseñador Gráfico, diseño de autor y más aspectos que se tratan aquí- necesitan de investigaciones más profundas y detalladas donde se pueda depurar más este trabajo en cada sección, como por ejemplo en identidad gráfica, definir los tipos y formas de abordar esta actividad, los resultados obtenidos, los requerimientos de la sociedad en este aspecto. Más investigaciones al respecto de cada tema ayudarían a entender y comprender más estos aspectos tratados y a no entrar en malinterpretaciones. Lo que este trabajo permite es un acercamiento al imaginario que tienen los graduados de Diseño Gráfico sobre la vida profesional y puede llegar a generar un espacio de preguntas que no se habían hecho al respecto de la profesión y sus graduados.

XIII. A LO QUE SE LLEGO

j. Perfil ocupacional o profesional

Se presentaron estas incógnitas durante el proceso de investigación ¿qué predominará el perfil ocupacional de la clase de trabajo en que se han desempeñado? O ¿un perfil profesional de la clase de competencias que he tenido que usar, para poderse bandear en esos trabajos?

Estas incógnitas nos llevaron a definir estas dos variables:

Perfil profesional: Conformado por las competencias que se tienen para poder hacer algunos trabajos, puede que en cada uno de estos se esté combinando todas las competencias profesionales. El perfil profesional te permite abordar todos esos trabajos con un determinado nivel y enfoque que sino tuvieras este perfil abordarías esos trabajos con otro nivel y otro enfoque.

Perfil ocupacional: son los tipos de trabajo que realizas, es lo que hace cada tipo de profesional, la pregunta es ¿para todos esos trabajos se requiere perfil profesional similar? Estos perfiles ocupacionales son diversos y podría ser una opción clasificarlos por la especialidad.

Los Diseñadores Gráficos Freelance y empleados desempeñan más de una actividad laboral y al momento de desempeñarla lo hacen con un enfoque especializado dependiendo de lo que desarrollen en esa labor puntual.

Los Diseñadores Gráficos Docentes se enfocan en una actividad amplia como la docencia.

Los profesionales todos combinan actividades laborales, ninguno desempeña una sola, si es Docente es Freelance, Curador y Freelance, Empleado y realiza trabajos esporádicos y demás mezclas que se puedan dar.

El perfil profesional para todos es similar o el mismo, puesto que pasaron por el mismo aprendizaje ganando iguales competencias, más el perfil ocupacional los ha llevado a desarrollar otro tipo de labores y a ganar o potencializar de diversa forma las competencias, lo que lleva diferenciar a un Diseñador Gráfico de otro.

Pero, aparte de los que tiene más estudios, todos tienen un perfil profesional similar, con unas mismas competencias, que les permiten desempeñar y desarrollar perfiles ocupacionales diversos, en general todos pueden hacer y desarrollar los mismos, más, el enfoque con el que se tome genera diferencia, que no tiene que ver con nivel, sino con sesgo, ya que unos abordan el trabajo desde una óptica otros de otra (social mercantilista etc.), ninguna más valdiera que la otra o depende del punto vista de quien la mire y para lo que la necesite.

Ahora se puede decir que son los dos cruzados, el perfil profesional y el perfil ocupacional, ya que son funciones que han tenido que desempeñar gracias a que tenían unas competencias.

Que percepción manejan los exámenes saber pro y la acreditación, **¿se apunta al perfil ocupacional, laboral y no al perfil profesional? o ¿al contrario? o ¿se toman los dos?**

k. Agrupación de Interrogantes resultantes de este Trabajo

- ¿Los estudiantes que inician otras carreras antes de Diseño Gráfico no tenían la misma seguridad que los que inician de una vez esta carrera? ¿Por qué entraron a esas carreras antes de Diseño Gráfico?, ¿qué buscaban en ellas? Y ¿en Diseño Gráfico encontraron lo que buscaban?
- ¿Si la gente tuviera un conocimiento mayor a más

XIII. A LO QUE SE LLEGO

profundo de Diseño Gráfico qué consecuencias traería para los Diseñadores Gráficos y los programas de los mismos?, ¿teniendo en cuenta que los que entraron con poco conocimiento continuaron estudiando al adquirirlo Se crearía más demanda de la carrera?

- ¿Por qué el 10% no presto importancia al pensar como sería su vida profesional en el futuro, en una profesión en que una de sus competencias más fuerte es el proyectar?
- ¿En qué momento del estudio de Diseño Gráfico surge esa inclinación por la Docencia? Y ¿por qué? ¿Por qué no estudiar directamente para ser profesor?
- ¿Por qué el crear empresa está dentro del imaginario no cumplido?, ¿a qué se debe?
- Si se tiene un conocimiento menor del Diseño Gráfico como profesión, se da un tipo de expectativa al respecto, al aumentarlo ¿la expectativa cambia? ¿Qué causaría un conocimiento inicial más profundo de lo que es Diseño Gráfico? teniendo en cuenta de que en el trascurso de la carrera se va adquiriendo y muchos optamos por seguir, otros no. ¿Esto será motivo de deserción o de apego a la profesión? ¿De la gente tener más información de lo que es Diseño Gráfico más personas querrían estudiar esta carrera o las que lo estudian ahora no lo habrían hecho?
- Hay áreas de estudio definidas más no el tipo de las mismas ¿Será que no se está seguro de lo que le puede ofrecer cada tipo de estudio? o de ¿qué se necesita en cada área para poder definir así el tipo de estudio?
- ¿Qué más ha permitido el Título de Diseñador Gráfico?
- ¿Los Diseñadores Gráficos tienen clara consciencia de en qué quieren estar laboralmente?, y ¿en qué no quieren estar?, ¿por qué sí?, y ¿por qué no?
- ¿Qué tan disciplinados en el trabajo podemos llegar a ser los Diseñadores Gráficos de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca para poder sacar el mayor provecho a ser Freelance? Si el ser disciplinado es esencial en este tipo de trabajo, ¿los procesos educativos qué tan efectivos son en el fomento de la disciplina y más aún la autodisciplina dentro de los procesos laborales?

- El área de desempeño más frecuente de estos Freelance es el de la marca corporativa ¿el desempeñarse en esta área qué tanto permite la aplicación de estos conocimientos teóricos y conceptuales de Diseño Gráfico? Ya que muchas veces se menciona dentro de las entrevistas que el fuerte de estos Diseñadores Gráficos es la parte teórica y conceptual. ¿Cómo es el enfoque del proceso académico en el que se maneja marca corporativa? ¿Se tienen cuenta qué es el área de mayor desempeño de estos Diseñadores Gráficos?
- ¿Qué tengamos deficiencias en la Gestión indicara que debamos depender de otros, para la consecución y ejecución de trabajos y proyectos?
- ¿Qué estudios y competencias se requieren en particular en cada tipo de Docente (escolar, universitario o técnico)? En el desarrollo de esta labor, en cada nivel, ¿qué posibilidades de crecimiento o desarrollo profesional se pueden lograr?, ¿cómo se da la producción de Diseño Gráfico en estas labores por parte de los profesionales que las desempeñan?
- Siendo el Diseño Gráfico de Autor tan bien aceptado por la sociedad, como parece según los resultados de la investigación, me lleva a la siguiente interrogante ¿Cómo se maneja el Diseño Gráfico de Autor en las escuelas de enseñanza de Diseño Gráfico?
- Mucha gente no hace Diseño pero su formación sirvió para el trabajo que están desempeñando. Esto genera interrogantes, ¿cómo se piensa el Diseño en la región? Y ¿qué oportunidades de trabajo y agenciamiento hay para el Diseño Gráfico?
- Existe poca iniciativa empresarial como actividad pero se encuentra dentro de las expectativas a cumplir en el futuro, ¿qué hará falta para el ingreso de los Diseñadores Gráficos en este campo?, ¿qué pasa con los proyectos que se tienen durante la época de estudio?, ¿son tan inalcanzables?, ¿deberían tenerse proyectos más aterrizados?, ¿cómo controlar este aspecto para no terminar frustrados?
- Se piensa en el futuro del Diseño como prometedor, pero ¿cómo se considera el presente del Diseño?

XIII. A LO QUE SE LLEGO

- ¿Las posibilidades y requerimientos para continuar estudios luego de Graduados de Diseño Gráfico cómo son? Porque la idea de seguir estudiando esta en casi todos los graduados pero no todos la han logrado.
- El interactuar profesionalmente con empresas privadas de carácter comercial solicita dinámicas diferentes a las requeridas con el resto de empresas, ya sean públicas o de carácter no comercial. ¿Cuáles podrían ser estos métodos para lograr impactar en estos sectores?
- ¿Cuáles son las garantías de la Docencia? ¿Cuáles son los requisitos para entrar a la Docencia?

XIV. GLOSARIO

- Academia: Establecimiento docente, público o privado, de carácter profesional, artístico, técnico, o simplemente práctico. (El Pleno de los académicos, 2001)
- ACADEMIA: Establecimiento en que se instruye a los que han de consagrarse a una carrera o profesión.
- (ACADEMIA DE PLATÓN (filosofía))
- Empresa: Unidad de organización dedicada a actividades industriales, mercantiles o de prestación de servicios con fines lucrativos (Microsoft Corporation, 1993-2007)
- Gente del común: Nombre colectivo que se da a cada una de las clases que pueden distinguirse en la sociedad:
- Imaginario social: Se propone el concepto de imaginario social como una herramienta de interpretación y conocimiento de la realidad social, utilizada inicialmente a nivel individual.
- El imaginario inicialmente individual puede ser compartido, común a un grupo de individuos; puede devenir un imaginario social que es conocido por otros individuos, y ser aceptado como interpretación válida de la realidad social o de parte de ella. (GCEIS - Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 2012)
- Los Imaginarios Sociales serían precisamente aquellas representaciones colectivas que rigen los sistemas de identificación y de integración social, y que hacen visible la invisibilidad social. (Pintos, Universidad de Santiago de Compostela, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 2011)



XV. ANEXOS

Anexo 1: Archivo digital de datos de registro de los Graduados de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca con título de Diseñadores Gráficos.

Anexo 2: Mapas conceptuales con relaciones de sentido resultantes de la encuesta.

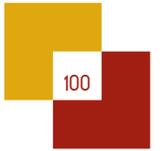
XVI. BIBLIOGRAFÍA

- Academia de Platón (filosofía). (s.f.). Diccionario Enciclopédico Hispano- Americano. (Torre de Babel Ediciones, Editor) Obtenido de <http://www.e-torredebabel.com/Enciclopedia-Hispano-Americana/V1/Academia-filosofia-D-E-H-A.htm>
- Aguilar, M. Á. (14 de noviembre de 2009). El Impacto de la Carrera de Economía de la BUAP en el Mercado Laboral. Recuperado el septiembre de 2010, de Glosario básico de términos de evaluación educativa.: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009b/559/EI%20concepto%20de%20impacto.htm>
- Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaria de Educación. (1999). Evaluación de competencias básicas en lenguaje y matemáticas. Bogotá.
- Álvarez Gayou, J.L. (2005). Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología. México: Paidós.
- Concejo Nacional de Acreditación. (2006). Lineamientos para la Acreditación de Programas, Sistema Nacional de Acreditación. Bogota D.C.- Colombia.
- Departamento de Diseño, Programa de Diseño Gráfico. (Diciembre de 2005). Documento Base para Registro Calificado. Facultad de Artes Universidad del Cauca, Departamento de Diseño, Programa de Diseño Gráfico, Popayán, Cauca.
- Eduardo Aldana Valdez. (1995). Colombia al filo de la Oportunidad. Colombia: T M editores.
- El Pleno de los académicos. (2001). Real Academia Española . Obtenido de Diccionario de la Lengua Española - Vigésima segunda edición: <http://lema.rae.es/drae/?val=academia>
- Fernández, L. (2006). ¿Cómo analizar datos cualitativos?
- Galindo, L. J. (1998). Técnicas de investigación en sociedad cultura y comunicación. (M. A. Calderón, Ed.) Mexico, Mexico: Pearson - Addison Wesley Longman.
- GCEIS - Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. (2012). Universidad de Santiago de Compostela. Obtenido de <http://www.usc.es/cpoliticas>: <http://www.usc.es/cpoliticas/mod/book/view.php?id=876&chapterid=975>
- Grupo de Profesores Departamento de Diseño. (2005). Condiciones de Calidad para el programa de Diseño Gráfico. Popayán.
- Grupo SABER PRO-RAD. (2010). Competencias Profesionales en Diseño. Bogotá.
- Hurtado, J. (2000). Metodología de la investigación (3ra ed.). Caripito, Venezuela: Instituto universitario de Tecnología.
- Lafourcade, D. P. (1998). Calidad de la Educación. Ministerio de Educación y Justicia, Dirección Nacional de Información, difusión estadística y tecnología educativa, Buenos Aires.
- Maragarita Baquero. (2007-2008). Fundamentos del Diseño en Colombia. CARAD, Medellín.
- Martín-Barbero, J. (1998). De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. México: Gustavo Gili.
- Mesa, A. H. (2003). Pensar el diseño... Hacer la síntesis.
- Microsoft Corporation. (1993-2007). Microsoft® Encarta® 2008. Microsoft Corporation.
- Moya, J. (2007). Que podemos entender por Competencia. Obtenido de [www.youtube.com](http://www.youtube.com/watch?v=oH-B-m7jCQ0): <http://www.youtube.com/watch?v=oH-B-m7jCQ0>
- Patton, M.Q. (2002). ub.edu - Univerisdad de Barcelona. (L. Fernández, Ed.) Obtenido de ¿Cómo analizar datos cualitativos?: <http://www.ub.edu/ice/recerca/fitxes/fitxa7-cast.htm>
- Pintos, J. L. (2011). Universidad de Santiago de Compostela, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Obtenido de <http://www.>

XVI. BIBLIOGRAFÍA

usc.es/cpoliticass: <http://www.usc.es/cpoliticass/mod/book/view.php?id=801&chapterid=812>

- Pintos, J. L. (2012). Universidad de Santiago de Compostela, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Obtenido de <http://www.usc.es/cpoliticass/>: <http://www.usc.es/cpoliticass/mod/book/view.php?id=801&chapterid=812>
- Rubin, H.J. y Rubin, I.S. (2006). www.ub.edu - Universidad de Barcelona. (L. Fernández, Ed., & L. Fernández, Trad.) Recuperado el 2012, de ¿Cómo analizar datos cualitativos?: <http://www.ub.edu/ice/recerca/fitxes/fitxa7-cast.htm>
- Sarria, J. A. (2009). Calidad Educativa: Un concepto Multidimensional. Psicólogo. Lima – Perú.
- Wikipedia. (2013). Wikipedia, La enciclopedia libre. Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/Freelance>



Agradecimientos a todo los Diseñadores Gráficos que contribuyeron con esta investigación
Y espero sean más los que contribuyan con investigaciones posteriores de este tema.

castillo

Héctor Mauricio Castillo
hector.mauricio.castillo@hotmail.com
hector.mauricio.castillo@gmail.com
Cel: 3146442078

castillo