

Comité Consultivo Carrera Diseño Gráfico

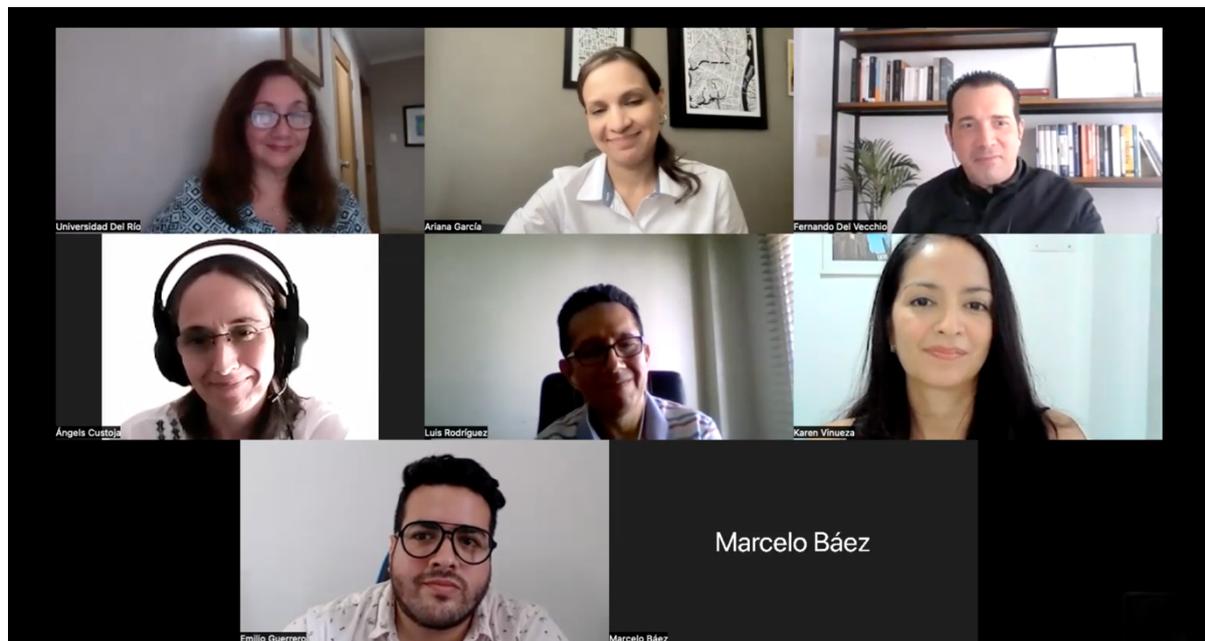
Primera reunión del año 2022

El sábado 20 de agosto del 2022, se llevó a cabo la reunión del Comité Consultivo de la carrera de Diseño Gráfico. Contamos con la asistencia de los miembros participantes del año 2021, adhiriendo a un nuevo miembro el PhD. Fernando Del Vecchio, quien subrogó a Claudia Luque. Asimismo, participaron de la reunión el Decano, Subdecano y Coordinadora de la carrera quien dirigió el encuentro. Adicional, se invitó a la Coordinadora de Acreditación Internacional.

El comité consultivo de la carrera de Diseño Gráfico está conformado por los siguientes miembros:

Tipo de empresa	Cantidad	Empresa	Profesional
Profesionales independientes	(Dos) 2	Docente UDLA / Asesor empresarial / Conferencista Internacional Diseñadora Gráfica / Fotógrafa profesional	Fernando Del Vecchio Karen Vinueza
Empresa pública/ empresa privada	(Cuatro) 4	Director / Mindful Brands Vicerrectora Académica / Universidad del Río Director de arte / WOW Mktg Director imprenta ESPOL	Emilio Guerrero Patty Hunter Juan José Cevallos (ausente) Aristóteles Pérez (ausente)
Universidad	(Tres) 3	Decano FADCOM Subdecano de FADCOM Coordinadora de Acreditación Internacional Coordinadora de Carrera	Marcelo Báez Luis Rodríguez María de los Ángeles Custoja Ariana García

Patty Hunter, Vicerrectora Académica de la Universidad del Río, es la presidenta del Comité Consultivo y Ariana García, coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico es la secretaria del mismo.



Miembros del Comité Consultivo de la carrera de Diseño Gráfico

Orden del Día

La reunión se llevó a cabo el sábado 20 de agosto del 2022, de forma virtual. Tuvo una duración de 2 horas y 20 minutos (10h00 a 12h20), donde se trataron los siguientes temas del orden del día:

1. Bienvenida

A cargo del Decano de la Facultad.

2. Generalidades del Comité Consultivo

Se recordó a los miembros cuales son los objetivos del Comité Consultivo, conformación, funcionamiento y vigencia de este.

3. Malla curricular

Se recapituló sobre la Malla curricular de la carrera de Diseño Gráfico y los ajustes a la misma, con base a los lineamientos de la Agencia Acreditadora NASAD.

4. Acreditación Internacional (Equivalencia sustancial)

Se explicó sobre la acreditación internacional o equivalencia sustancial, cómo es su proceso, lineamientos y nuestra situación actual.

5. Competencias

Se presentó las siete competencias comunes entre las carreras de FADCOM y las tres competencias de la carrera de Diseño Gráfico. Además, se indicó como se han vinculado las observaciones y sugerencias que emitió el comité consultivo en la reunión de diciembre 2021, con respecto a las competencias.

6. Recomendaciones

Se establecieron varios aspectos de intereses para la mejora continua de la carrera de Diseño Gráfico.

Principales sugerencias y recomendaciones del Comité Consultivo de la carrera

Se revisó las competencias y se expuso algunas observaciones y recomendaciones como:

- Se sugirió reforzar la narrativa, que los estudiantes sepan contar historias (storytelling) o explicar un tema con un lenguaje sencillo, como también enseñar a los estudiantes técnicas y criterios que los ayuden a comunicarse en público, para lograr transmitir sus ideas o diseños expresando un concepto y mensaje eficiente.
- **El comité consultivo recomendó realizar un proceso de entrenamiento a través de una metodología de trabajo** (por ejemplo: elaborar presentaciones utilizando storytelling), independientemente de una asignatura específica **donde se aprenda un conocimiento**. Se sugirió que se podría poner en práctica la competencia 1 en materias de diferentes niveles de la malla, para que los estudiantes se vayan **entrenado en esta habilidad**.
- Se mencionó la importancia de enseñar a aprender, inspirar al estudiante a que busque nuevas preguntas que puedan surgir a partir de un tema o una clase, para fomentar su curiosidad y no solamente que se limite a responder. Asimismo, facilitar herramientas que no solo estén incluidas en el espectro académico.
- Se propuso que los estudiantes tengan la capacidad de solucionar problemas y saber qué tipo de problemas se tiene que resolver, para que puedan identificar el requerimiento que el cliente necesita y no el que desea. El comité mencionó que si los estudiantes responden al pedido del cliente se convertirán en operadores de diseño, pero si logran identificar y entender cuál es el problema, podrán proponer una solución efectiva, convirtiéndose en asesores de comunicación visual y allí es donde aparece



la propuesta de valor. Asimismo, la diferencia va a estar en los honorarios que cobre un operador de diseño, versus un asesor de comunicación visual.

- También se comentó sobre la importancia y el valor que tiene la carrera de Diseño Gráfico y trabajar en su reconocimiento como una disciplina transversal.
- Durante la reunión se debatió sobre las nuevas tecnologías que pueden reemplazar el trabajo del diseñador gráfico, el comité mencionó que no se debería estar en contra, se debería entender de que se trata y reconocer estas nuevas realidades para estar preparados.
- Además, se resaltó la importancia de inculcar a los estudiantes que se sientan proveedores y no operadores de diseño, empezar a guiarlos sobre la creación de proyectos personales o emprendimientos propios.
- Sobre la competencia de ética, se recomendó que los estudiantes cumplan con las promesas de entrega de los proyectos en tiempo y forma, ya que el diseño es parte de un proceso productivo que muchas veces es el insumo para otro proceso. Es por esto, que la promesa establecida debe ser cumplida, el estudiante no debe normalizar una entrega fuera de tiempo, ya que esto a futuro puede tener consecuencias en su reputación, credibilidad y descenso en el precio de su marca personal.
- De igual manera, se sugirió que los proyectos de diseño se alineen con prácticas ambientales, responsabilidad social y desarrollo sostenible.
- Para la competencia sobre trabajo en equipo, se recomendó que los docentes establezcan los grupos de trabajo, para que los estudiantes obtengan nuevas experiencias con perfiles de estudiantes distintos al que escogerían. Desarrollar vínculos con otros estudiantes que piensen, decidan y actúen de forma diferente a lo que están habitualmente acostumbrados, esto les ayudará a desarrollar la tolerancia, la paciencia y la perseverancia.
- Sobre las herramientas tecnológicas, se sugirió **realizar un acercamiento a herramientas de tercera dimensión** en función a un futuro elemento del metaverso. Los estudiantes se deben enfrentar al uso de nuevos programas que lo ayuden a adaptarse con mayor facilidad y ser más competitivos.
- De igual manera se recalcó la importancia en que lo estudiantes se especialicen en temas específicos, para que tengan mejores oportunidades en un mercado más amplio y asimismo, que sean mejor remunerados. Una especialidad que se mencionó y que existe una necesidad, es diseño de experiencia (UX) y diseño de interfaces (UI).



- En la reunión también se recomendó que se tendría que **refrescar el nombre de la carrera**, la palabra gráfico por su significado alude a un soporte de ilustraciones, texto, imágenes, visualización de datos y no **apunta a un conocimiento más amplio o estratégico**. Además, mencionaron que el nombre Diseño Gráfico quedo para un tecnológico. El Comité Consultivo sugirió nombres como: Diseño Visual, Comunicación Visual u otros nombres que rompan con el estereotipo del diseño tradicional y ser más pertinentes a las necesidades actuales.

Propuesta de mejoras

A partir de la retroalimentación del Comité Consultivo de la carrera de Diseño Gráfico, se sugiere realizar reuniones con los docentes de la carrera para establecer estrategias, que ayuden a desarrollar diferentes tipos de habilidades en los estudiantes de acuerdo con las competencias de la carrera.

Para estas reuniones con los docentes se propone los siguientes planes de mejoras, los mismo que se podrán replantear.

- Proponer un proyecto transversal que vaya aumentando el nivel de exigencia y aprendizaje en las asignaturas de formación de los niveles inicial, intermedio y avanzado, de acuerdo con la competencia a formar, con el objetivo que los estudiantes vayan reforzando los conocimientos aprendidos.
- Incentivar a los estudiantes a que sean más curiosos y críticos sobre los diferentes temas que se dictan en las clases y asimismo, fomentar la práctica de generar preguntas.
- Se sugiere escoger asignaturas de diferentes niveles de la malla y que parte de su práctica sea realizar proyectos con clientes reales, con el objetivo que los estudiantes aprendan a identificar y entender el problema del cliente, para que brinden una solución efectiva y se vayan familiarizando con la realidad del mercado.
- Establecer una política interna con los docentes de la carrera sobre la entrega puntual de los encargos encomendados durante las clases. Por ejemplo, trabajo que el estudiante no entregue en el tiempo establecido automáticamente tiene la nota de cero. Esta política busca que los estudiantes se comprometan con su profesión desde los niveles iniciales hasta los niveles avanzados, para que cuando se gradúen continúen con esta práctica de responsabilidad ética.
- Proponer entre los docentes encargos de proyectos sostenibles y que los estudiantes investiguen y presenten otros tipos de recursos para las entregas de trabajos.



- Implementar con los docentes una política interna sobre los equipos de trabajo. Por ejemplo, como requisito los estudiantes tienen que ser agrupados en equipos por algún tipo de sorteo. El objetivo es que los estudiantes se reúnan con otros tipos de perfiles diferentes a los que ya conocen.

Planificar charlas con invitados expertos en temas de emprendimientos o proyectos personales, para que los estudiantes conozcan los aspectos que tienen que considerar antes de emprender, desde la idea, financiación, crecimiento, expansión y salida.

Se propone crear una guía de programas (software) de diseño para los estudiantes que tengan falencias en el uso de estas herramientas tecnológicas. En conjunto con la asociación de estudiantes se podría realizar talleres y de igual forma con los docentes, para que dicten una clase magistral con temas específicos, con el objetivo de reforzar lo aprendido en los talleres.

Sobre cambiar el nombre de la carrera, se sugiere analizar e investigar la necesidad o pertinencia de esta observación.

Ariana García L. Ms.
Coordinadora de carrera Diseño Gráfico



Anexo.

PhD. Fernando Del Vecchio
Docente UDLA / Asesor empresarial / Conferencista Internacional
<https://www.linkedin.com/in/fernandodelvecchio/>

Lcdo. Emilio Guerrero
Director / Mindful Brands
<https://www.linkedin.com/in/guerreroemilio/>

Juan Jose Cevallos
Director de arte / WOW Mktg
<https://www.linkedin.com/in/juanocevallos/>

Lcda. Karen Vinueza
Diseñadora Gráfica / Fotógrafa profesional/ Docente
<https://www.linkedin.com/in/karevinueza/?originalSubdomain=ec>

Ms. Patty Hunter
Vicerrectora Académica / Universidad del Río
<https://www.linkedin.com/in/patty-hunter-34863119/>

Mgr. Aristóteles Pérez
Director imprenta ESPOL
<https://www.linkedin.com/in/arist%C3%B3teles-p%C3%A9rez-v%C3%A1squez-a75826116/>

