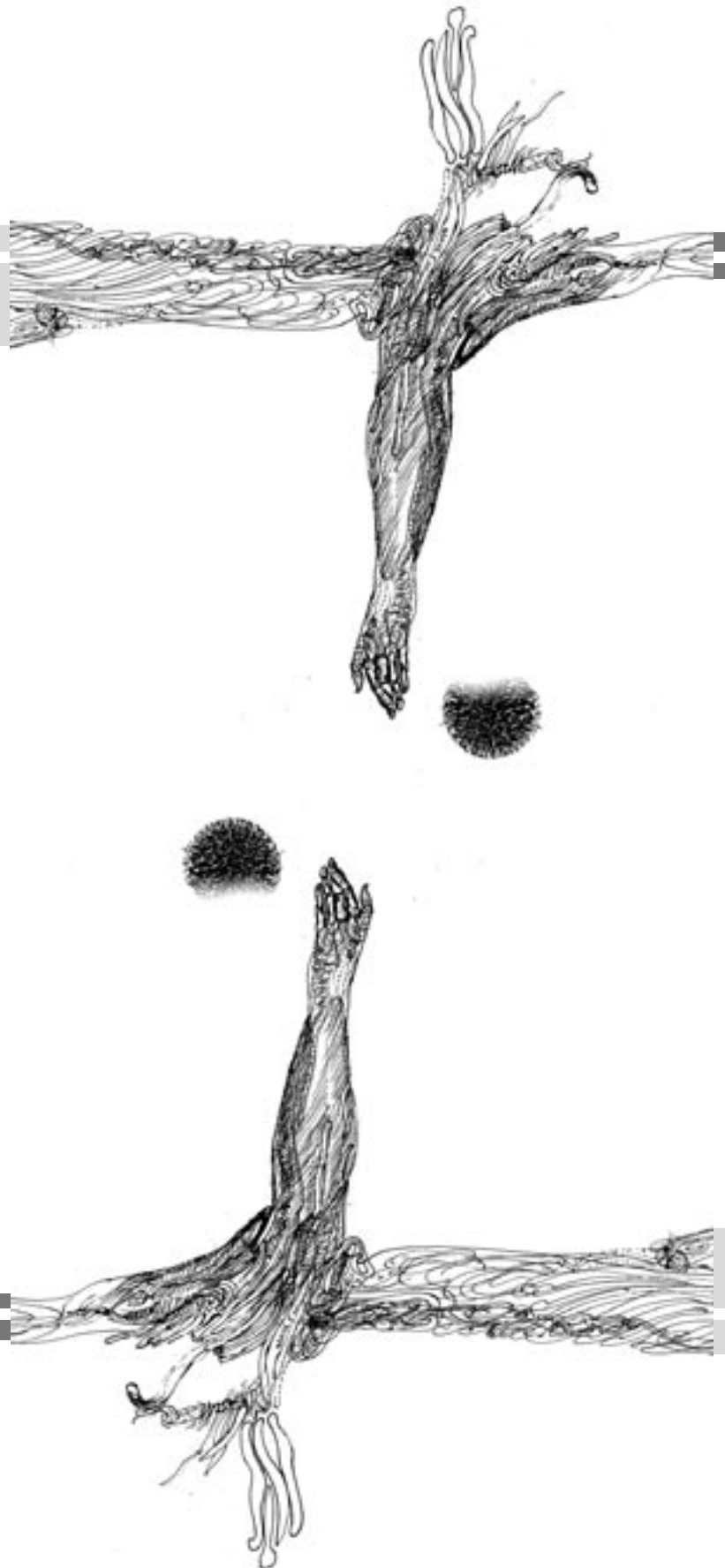


# La profesión de ser diseñador tecnológico: una excelente opción

Carlos Roberto Soto Mancipe  
Maestro en Bellas Artes  
Jefe de Programa de Diseño y Producción Gráfica  
Corporación Universitaria Unitec

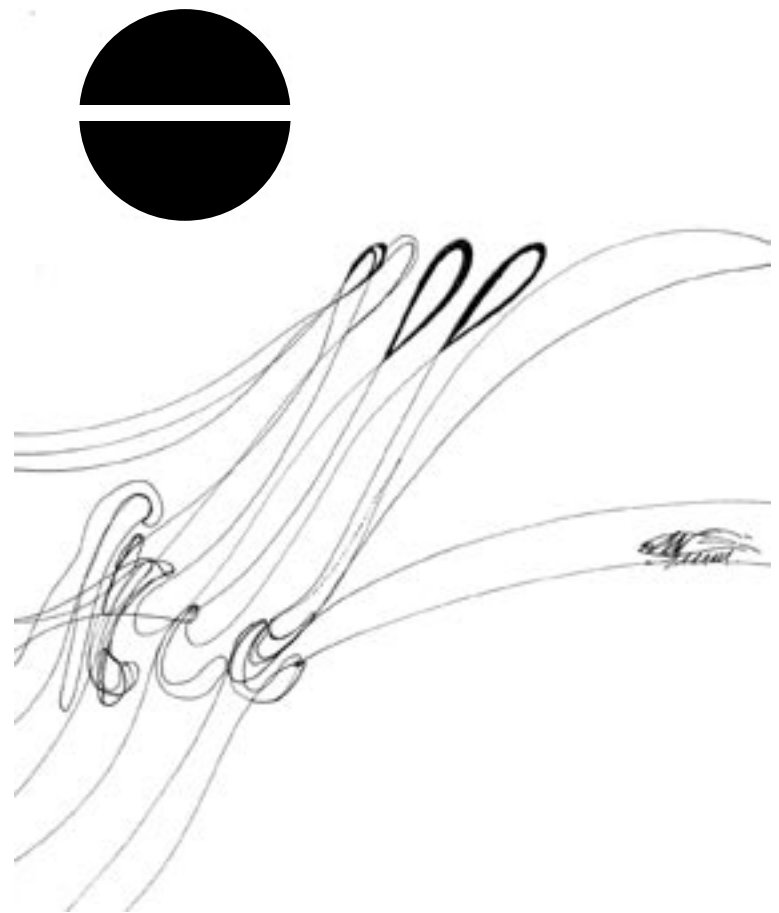
En diseño la praxis parece una constante que no deja visualizar su verdadera esencia formal. La aplicación de conceptos a una imagen corporativa o una publicación electrónica requiere para muchos de creatividad e ingenio, operatividad con la herramienta del computador; pero la verdad de la disciplina está en procesos serios y profundos de investigación y generación de su propio conocimiento.

La naturaleza del diseño gráfico es imprecisa y se ve más complicada cuando se integran elementos tecnológicos. Su nacimiento no debería asociarse con el desarrollo del lenguaje artístico en la historia del hombre –como anota Neftalí Vanegas Menguán, profesor de Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano–, debe asumirse desde una perspectiva más pragmática y puntual. Es por esto que con el surgimiento de la sociedad industrializada, demandante de una comunicación que ponga al alcance de la mano el desarrollo de los nuevos productos, el diseño gráfico se convierte en una alternativa adecuada, vinculándose a la producción y a la incipiente economía de mercados como elemento publicitario de toda clase de eventos, acercando de manera visual los avances de la tecnología aplicada al diseño de los objetos y expandiéndose en la medida que la cultura objetual del siglo XIX llega a más hogares, abre más industrias, promueve más inventos y hace más cómoda la vida diaria.<sup>1</sup>



Hace tiempo se dejó el concepto del diseño como oficio y se afrontó como profesión; su práctica ha seguido un proceso de diversificación que se ha visto traducida en diferentes formas y perfiles profesionales, modificado en estos años como fruto del desarrollo industrial y tecnológico y como consecuencia de las nuevas estrategias empresariales en el marco de la globalización. Como apunta Richard Buchanan, Director de la Escuela de Diseño de la Carnegie Mellon University, estamos en la tercera era del diseño, caracterizada como la urgencia del diseño como “disciplina” (representada por el conjunto de conocimientos y cuerpo de métodos y procesos en torno a los cuales se desarrolla la investigación y el estudio para analizar, comprender y sistematizar los elementos que le den forma a la propia disciplina).<sup>2</sup> La formación del diseñador no puede quedarse solamente en la transmisión de la práctica, pues ésta evoluciona y la exigencia de un profesional no va a ser la misma dentro de varios años. La escuela debe preocuparse por investigar su naturaleza cambiante, las relaciones y procesos que ocurren a su alrededor, sus propios métodos, procesos y principios.

Dentro de este marco ha surgido el diseño gráfico y es necesario considerar la formación en las escuelas, la organización curricular con objetivos claros y precisos, acorde a los cambios en el entorno, con una mirada atenta a la tecnología, la nueva organización empresarial y al contexto de la globalización. Plantear además si el futuro de la profesión va a ser determinado por el cambiante mundo de los mercados y el excesivo protagonismo de la virtualidad, para saber hasta dónde estos dos factores van a llevar la relación diseñador-cliente y qué papel jugará el profesional ante la creciente demanda de cambios tecnológicos y la urgente necesidad de recuperar la individualidad, el trabajo del concepto, el valor del arte manual de algún punto del proceso y la ética en el manejo de los criterios al comunicar; es decir, la afirmación del poder de la idea de la herramienta tecnológica como circunstancial y pasajera, para afirmar la *idea* como principio de génesis en el diseño y producción gráfica.



La actual es una sociedad de productos en donde predominan los servicios, conceptos intangibles del universo de la información y del conocimiento, elementos que sin lugar a dudas modifican el concepto tradicional del trabajo gráfico. Oriol Pibernat, Jefe de estudios de Eina, Escuela de Diseño y Arte en España comenta:

El aumento exponencial de las capacidades de generar y difundir información visual y textual, desbarata los fundamentos de la comunicación gráfica como hasta ahora la conocemos. La tecnología socializa accesos a la creación que antes quedaban restringidos a otros profesionales y el diseñador actúa en un contexto cada vez más saturado de imágenes. En este sentido, también conviene preguntarse si la disciplina del diseño puede ceñirse de manera exclusiva a la producción de piezas concretas o *si bien se le reclama un papel en la confección de lenguajes, códigos, sistemas e itinerarios que permitan hacer inteligibles los mensajes*. Frente a la proliferación icónica y a la entropía del sentido, la tarea del diseñador puede transformarse en la de un agente contaminante más o puede ejercer un papel importante en la ecología de la percepción.<sup>3</sup>



El mundo del diseño y las artes gráficas no se escapa a esta evolución pues sus múltiples procesos se han visto reemplazados por la tecnología del computador. Antes se entregaba un arte final en papel para sacar películas, ahora todo el trabajo es digital y puede ir directamente a la plancha sin pasar por ningún otro proceso, imprimir 10 originales de un libro (impresión por demanda) y evitar los altos costos de bodegaje, enviar los archivos a cualquier parte del mundo, publicar periódicos, revistas y manuales en la red. “Las máquinas con tecnología CTP (*computer to plate*) eran una rara curiosidad de unas pocas empresas, ahora existen varias en nuestro medio que están trabajando inmersas en estas nuevas formas de impresión. AGFA, Xeikon y Creo han liderado un cambio sustancial en esta industria, presentando innovaciones en la Feria de Alemania Druppa 2004. Avances que mejoran la calidad, la rapidez, las pruebas de color, el impreso del empaque y los flujos de trabajo”.<sup>4</sup>

En este marco, la educación en Colombia, en la modalidad tecnológica, brinda la oportunidad de formar profesionales que lideren proyectos dentro de la industria con un alto grado de asertividad, de gestionarlos y llevarlos a cabo. El Programa de Tecnología en Diseño y Producción Gráfica de Unitec lleva 9 años formando profesionales con alto nivel competitivo y reconocimiento dentro del sector

empresarial. Cuenta con el *Centro de Consultoría Gráfica* y un Taller de Diseño Digital que se ha encargado de la implementación del *Programa de Práctica Profesional*, la *Comunicación Gráfica Institucional* y la *Asesoría Gráfica Empresarial*. En este sentido, ha estado en contacto directo con las demandas laborales para los diseñadores, tanto estudiantes como egresados. Este panorama del diseño a escala global permite mirar el programa de Unitec en el espejo de la adecuada orientación del proyecto tecnológico que, con el surgimiento de las variaciones en comunicación gráfica, aplica las nuevas herramientas de tecnología de punta, además de la congruencia que debe tener con el hombre del mañana, el cual usa nuevos sistemas de lectura interactivos, percibiendo la narrativa en movimiento como parte integral de su entorno y su ser. El tecnólogo tiene como característica fundamental “la formación de un pensamiento innovador e inteligente con capacidad de diseñar, construir, ejecutar, controlar, transformar y operar los medios y procesos que han de favorecer la acción del hombre en la solución de problemas que demandan los sectores productivos y de servicios del país. Comprende el desarrollo de responsabilidades de concepción, dirección y gestión de conformidad con la especificidad del programa”.<sup>5</sup> Ante esto, es necesario anotar la importancia de la tecnología en un país que se desarrolla vertiginosamente y las múltiples posibilidades que

se abren en diferentes ámbitos de la profesión. Así, Unitec sigue abanderando el nivel tecnológico dentro de la Educación Superior con un perfil único dentro del mercado: el diseño y la producción de piezas gráficas, producto del ingenio, la creatividad, el conocimiento de las herramientas adecuadas, la solución a la problemática en alistamiento de archivos para impresión y en las condiciones adecuadas para la total efectividad de los diseños. Adicionalmente, un programa estructurado de Práctica Profesional que brinda a los diseñadores una práctica laboral complementando su formación y realizando su portafolio profesional con productos reales de alto nivel competitivo.

Pero, como la misma tecnología, la educación no es estática; no puede contentarse con unos logros que, aunque significativos, precisamente nos obligan a mirar un futuro inmediato: los ciclos que complementen la formación de nuestros diseñadores. Sabemos lo importante de incursionar en procesos de formación universitaria con instituciones de mucha trayectoria, hacer parte de grupos de investigación, tener unas cátedras compartidas y actividades conjuntas de formación que van a elevar el perfil de nuestros profesionales. Es un proceso que le va a aportar a la gráfica nacional, personas con rasgos diferenciales importantes, con la mirada puesta en un proyecto decisivo: hacer escuela de diseño, es decir, estudiar nuestra propia esencia, nuestras raíces que nos llevarán a incidir de manera definitiva, en la conformación de una gráfica verdaderamente latinoamericana.



## Notas

<sup>1</sup> Anónimo. "La belleza de lo adecuado" *Revista de los programas de Arte y Diseño*. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, No. 3, 2003.

<sup>2</sup> Cfr. Richard Buchanan, "Education and Professional Practice in Design", *Design Studies*, vol. 14, (1998); pp. 63-66.

<sup>3</sup> *Revista Barcelona Metrópolis Mediterránea*, No. 45 (2004, Barcelona).

<sup>4</sup> Germán Gonzales, "DRUPPA 2004", *Revista Artes Gráficas*, (Bélgica, Marzo 2004).

<sup>5</sup> Ley 749 de julio de 2002. República de Colombia, Ministerio de Educación Nacional.

## Referencias

Anónimo. "La belleza de lo adecuado" *Revista de los programas de Arte y Diseño*. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, No. 3, 2003.

Buchanan, Richard. "Education and Professional Practice in Design". *Design Studies*. Vol. 14, (1998).

*Barcelona Metrópolis Mediterránea*, No.45. Barcelona, 2004.

González, Germán. "DRUPPA 2004". *Revista de Artes Gráficas*, (Bélgica, 2004).

