

La formación de profesionales en el diseño gráfico. Estudio de las competencias y habilidades necesarias para el campo laboral.

Magdalena Jaime Cepeda (*) y Jesús Carlos Salas Carrillo ()**

Resumen: Durante el desarrollo de esta comunicación se abordará el tema de las competencias y habilidades que se consideran necesarias para la formación de profesionales creativos en el área del diseño gráfico y la situación actual de los estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Coahuila sobre el cambio de paradigma que enfrentan al estar próximos a egresar y convertirse en profesionales del diseño. Se pretende abordar como una crítica en base a la observación y estudio de casos de la materia de Portafolio profesional y la experiencia a través de los programas de prácticas profesionales y seguimiento de egresados.

Palabras clave: Competencias – Habilidades – Formación – Profesional – Egresados - Paradigma – Cambio – Portafolio - Prácticas Profesionales - Seguimiento De Egresados

Abstract: The theme of this work is a study of the skills and abilities that should have the graphic designers to be inserted in the workfield and the actual situation of students at the State University of Coahuila when facing a paradigm shift to become graduates and seek their first opportunity in the creative industry.

Oportunidades laborales para el diseñador gráfico en México

Las instituciones de educación superior dedicadas al diseño gráfico egresan cada año o cada semestre diseñadores gráficos que buscan sus primeras oportunidades.

Estos diseñadores recién egresados compiten con sus colegas, compañeros, y amigos por un lugar en el campo laboral. Haciendo una cuenta aproximada basándonos en el caso de la ciudad de Saltillo, Coahuila en México en donde existen cinco universidades dedicadas a la enseñanza en diseño y otras dedicadas a formar técnicos en diseño se especula que a finales de semestre estas instituciones gradúan aproximadamente 150 diseñadores por lo que esto requiere igual número de oportunidades laborales para dar abasto a la producción de profesionales en el diseño pero cuando se buscan estos puestos en bolsas de trabajo es notoria la escases de las mismas, claro que las bolsas se actualizan día a día y que en algunos momentos existen varias propuestas a las cuales aplicar. En un sondeo realizado por una semana en dos bolsas de trabajo reconocidas como *OCC* y *el portal del empleo* se encontraron tres ofertas de trabajo en el estado de Coahuila, dos de ellas en la ciudad de Saltillo. A pesar de ser un caso muy específico, es una situación generalizada en México, el presente trabajo no tiene como objetivo discutir la situación actual del salario para diseñadores gráficos, pero si marca una falta de oferta laboral para la cantidad de diseñadores que egresan. Esto nos sirve para plantar el siguientes cuestionamientos, ¿qué necesita el futuro egresado para destacar entre los

demás diseñadores y ser considerado para obtener un puesto dentro del mercado laboral para creativos? ¿Cuáles son las competencias y habilidades que debe tener un profesional del diseño? ¿Cuáles son los medios que un diseñador tiene para mostrar su trabajo? ¿Cuál es el papel del profesor en la formación y maduración de las competencias y habilidades de un estudiante?

Estos cuestionamientos plantean la necesidad de una reflexión sobre el papel que los docentes y los estudiantes deben desarrollar para mejorar el paso entre un estudiante y un profesional, para esto se tiene una materia enfocada para esta tarea dentro de la carrera en diseño gráfico de la UAdeC. La materia de portafolio profesional tiene como objetivo el preparar a los estudiantes para afrontar el cambio de paradigma entre ser estudiante y convertirse en un profesional del diseño, para esto es necesario potenciar las habilidades de nuestros estudiantes e invitarlos a fortalecer su visión sobre el campo laboral y los retos que pueden afrontar en el.

Situación actual de los estudiantes de la UAdeC. El caso de la materia de Portafolio Profesional

El cambio se define como acción y efecto y el ser humano lo realiza en diferentes etapas de la vida, personal y profesional. Estas dos competen al alumno y al estudiante para su formación como profesional en el área del diseño pero como todo proceso de aprendizaje tiene paredes que derrumbar, una de ellas es la resistencia natural al cambio y la permanencia en una zona de confort que provee la vida como estudiante, al momento de egresar se rompe esta realidad y se enfrenta a una nueva en donde es en base a su trabajo y no a una calificación que obtendrá los recursos necesarios para desarrollarse como profesional en el área. Estos cambios o esta nueva realidad exige que se creen nuevas habilidades y competencias que son necesarias para crecer y desarrollarse dentro del campo laboral.

La vida como estudiante tiene muchas ventajas que, aparentemente, se pierde al momento de ingresar al mundo laboral, exige una maduración acelerada y una actitud diferente, exige el desarrollo de diplomacia, paciencia, tolerancia a la frustración, habilidades de relación con compañeros de trabajo, organización, responsabilidad, trato con el cliente, manejo del tiempo, gestión de proyectos, entre otras. Habilidades con las que no necesariamente se poseen en el rango de edad de un estudiante próximo a egresar (20-23 años). Estas habilidades se desarrollan dentro de la vida laboral y en ocasiones representan un cambio radical y que exige o sacude al profesionista habilidades que no se desarrollan de forma consiente dentro del salón de clases.

La materia de portafolio profesional se fija estas metas e intenta preparar a los estudiantes para fortalecer áreas que no son consideradas como esenciales en el diseño pero que son importantes para mantenernos sanos dentro del mundo laboral, como se menciono antes, estas habilidades se forman durante la practica pero representan un cambio radical que puede realizarse de forma gradual antes de que el alumno se tenga que enfrentar solo a estos nuevos retos.

La materia tiene como objetivo ayudarlos en la creación de un currículo y un portafolio profesional en todas sus presentaciones (impreso y digital) y prepararlos para un

proceso de selección, y de vida laboral con el fin de que el cambio se realice de la mejor forma posible y puedan causar la primer impresión en su proceso de selección que les asegure la obtención de un empleo para crecer como profesionales.

Si bien, durante tres semestres la materia sigue este objetivo el factor humano a determinado diferentes resultados. En algunos casos las reflexiones plantean la necesidad de cambiar el panorama para prepararse en la vida profesional, con altibajos y algunos casos desafortunados, pero la generalidad del curso ayuda a los alumnos a entender la importancia de un cambio de paradigma.

Con la apertura de los alumnos el cambio funciona con optimas expectativas en que se preparan para el cambio que están a punto de realizar al egresar de la licenciatura y con el apoyo de los programas que ofrece la institución (Programa de prácticas profesionales y seguimiento de egresados) el alumno se prepara para la vida laboral.

Programa de prácticas profesionales

La UAdeC exige a sus alumnos cumplir con créditos de servicio social y de prácticas profesionales, este segundo tiene como finalidad que los alumnos desarrollen habilidades profesionales y perfeccionen los conocimientos adquiridos a lo largo de su trayectoria como estudiantes de educación superior, en algunos casos los alumnos son contratados al momento de graduarse. Los estudiantes aprenden con este programa que es necesario contar con actitudes y aptitudes diferentes a las necesarias como estudiantes, aprenden que el campo laboral les demanda de manera diferente a la universidad y generan una visión de profesionistas en diseño gráfico. El programa de prácticas profesionales los conecta con el mundo laboral y permite tener contacto con una realidad que esta por convertirse en su día a día, se convierte en el segundo acercamiento con el mundo profesional.

Programa de seguimiento de egresados

Este programa da seguimiento a los egresados de la institución y es útil para detectar como conviven nuestros egresados con el campo profesional en diseño gráfico y es una herramienta que debe ser utilizada como material para fortalecer los programas educativos de cualquier IES.

A través de seguimiento y de acopio de información es posible determinar cuáles son las áreas fuertes de la disciplina, qué buscan los empleadores y cómo perciben el mundo laboral los egresados de la institución, y provee a los maestros de la universidad medidas para fortalecer la enseñanza en el aula de clases y marca la importancia de preparar a nuestros alumnos no solo en cuestiones teóricas y técnicas, sino también en medias mas intangibles como el cambio de actitud y procesos de maduración.

El programa de seguimiento de egresados arroja información sobre la situación actual de los alumnos de la escuela, datos sobre si están titulados o no, si se encuentran trabajando, en dónde, cuál es su salario, que si bien son datos relevantes para la profesión, una de las áreas de oportunidad que se tienen en el programa es que aún no considera la parte humana, con esto nos referimos a que no considere el aspecto

emocional, es necesario incluir en el programa una detección de las áreas de oportunidad de nuestros egresados al momento de solicitar empleo o de emprender un negocio propio, ya que cada uno exige diferentes aptitudes y actitudes. Como docentes en el área de diseño es necesario considerar que se deben detonar y potencializar actitudes que fomenten el crecimiento en campo profesional.

Competencias y habilidades de un creativo

Como profesionales dependemos de nuestras competencias y habilidades para la obtención de una oportunidad de conseguir un empleo, muchas de estas son desarrolladas con el paso del tiempo y de la estancia en el trabajo, y otras son adquiridas o desarrolladas desde nuestra infancia. Es necesario hacer la distinción entre competencia y habilidad, la primera se refiere a una capacidad o aptitud, son vistas como algo técnico y no necesariamente se nace con ella sino que se va adquiriendo y mejorando con el paso del tiempo, y una habilidad es una capacidad o disposición para realizar algo, éstas por lo general se desarrollan a través de la experiencia como ser humano y son aplicables al área profesional. Ya explicado lo anterior podemos decir que son elementos necesarios para que un egresado pueda mantenerse en un trabajo. Para este punto los creativos (diseñadores gráficos, industriales, textiles, de moda, entre otros) no están separados de las demás profesiones, las competencias y habilidades pueden considerarse como iguales para todos los profesionistas lo que si es importante marcar es que se aplican de formas diferentes porque las profesiones son diferentes. El ser creativo no es una cualidad única del diseño es más una cualidad del humano en general por lo que las competencias y habilidades profesionales no pueden segmentarse en grupos solo en áreas de aplicación. Un ejemplo de lo anterior, es la carrera de ingeniería y la carrera de diseño gráfico, ambas necesitan de administración y no por eso deben de cambiar de profesión sino más bien enriquecerse de un trabajo en conjunto entre disciplinas aplicando o tomando lo que se necesite y emplearlo de forma en que así se requiera, lo mismo pasa con las competencias y habilidades, pueden ser las mismas pero funcionan diferente dependiendo del área de profesionalización.

La siguiente es una lista de competencias y habilidades que según el blog de *OCC*, una de las principales bolsas de trabajo en línea, que se deben desarrollar como profesionistas para la obtención de un empleo. Como se menciono antes, las competencias no son excluyentes por profesiones sino que se aplican de forma diferente. Durante el listado situado a continuación se hará la reflexión de cómo aplican para el profesionista en diseño gráfico.

Competencias

Idiomas

El manejo de otro idioma es uno de los principales requisitos para la obtención de un empleo. En diversos eventos dedicados a los próximos a egresar se habla de que el dominio del idioma ingles ya no es suficiente, inclusive se habla de dominar varios idiomas como requisito indispensable para ser contratado. Según información dada por *OCC* el 97% de sus vacantes piden el dominio de otro idioma. Para el diseño gráfico el

dominio de diferentes idiomas representa la posibilidad de la internacionalización, de abrir nuevas posibilidades laborales, y de publicitar su trabajo.

Manejo de programas de computo

En general y con la tendencia tecnológica en aumento cualquier profesionista recién egresado requiere el dominio y uso de equipos de computo, así como la adaptación a las nuevas tecnologías. Según OCC “Un diseñador gráfico tendrá más oportunidades si domina programas como Illustrator, Photoshop o Indisign” en un alto nivel para asegurar que sus habilidades técnicas siempre estén actualizadas (OCC Mundial, 2014).

Pensamiento crítico o resolución de problemas

Para un creativo debería de ser una de las competencias que lo diferencian del resto, la resolución de problemas es el meollo del asunto de la creación gráfica, a fin de cuentas es la resolución de problemas visuales una de los objetivos que plantea la profesión

Habilidades financieras y presupuestarias

A consideración, si la anterior es una de las competencias más importantes en diseño, esta podría ser la que presenta mayor área de oportunidad para un profesional en el diseño gráfico, como docentes nos enfrentamos a que nuestros alumnos no tienen las habilidades necesarias para presupuestar su trabajo o para cobrarlo. Los preparamos en cuestiones teóricas y prácticas descuidando la parte financiera, y como caso curioso, es una competencia muy apreciada por los reclutadores ya que una persona que sabe economizar en costos puede optimizar los recursos de una empresa.

Comunicación

De escribir o definir la comunicación es complicado a pesar de que es lo que hace este trabajo, comunica, persuade, convence, aclara, comparte, difunde, entre otras cosas. La comunicación es vital para el diseño, ya que transfiere información a través de mensajes visuales. Bruno Munari define a la comunicación visual como todo lo que podemos ver y que tiene un significado para el lector de imágenes, pero no es solo la representación visual lo que favorece a un nuevo diseñador o un profesionista con experiencia de años, no se refiere solo a la capacidad creativa de diseñar, se refiere a la habilidad de interactuar, de escribir, de hablar, de relacionarse, y del trato con el cliente. Desde el proceso de entrevista los reclutadores ponen atención a estas habilidades (Munari, 1980).

Organización

La organización permite la realización de objetivos, optimizando recursos, y obteniendo resultados en el diseño gráfico lo aplicamos como *management del diseño* que consiste en la gestión de procesos de forma creativa, es la combinación de áreas que no se consideran propias de un creativo. son los estereotipos sobre lo que debe de ser un creativo lo que alejan la precepción empresarial dentro del área del diseño y perdemos esta competencia al considerarla como necesaria o inherente a un diseñador sin ver que

es vital contar con las habilidades para gestionar los proyectos y obtener resultados. En algunos casos el diseñador puede tener mucho talento en cuestión gráfica pero pierde oportunidades de empleo por carecer de esta competencia.

Inteligencia emocional

Actualmente las empresas se enfocan sus esfuerzos en conocer a fondo a quien están contratando, esto a través de los estudios psicométricos para detectar rasgos de carácter que favorezcan al ambiente laboral, ¿qué relación tiene esto con el diseño? Aparentemente ninguna ya que estas pruebas no dicen quién eres como diseñador, más bien indican quién eres como persona y cuales son tus conductas, e inclusive gustos. Para las empresas esto se está convirtiendo en un recurso valioso para generar un ambiente de trabajo propicio para mejorar el ambiente laboral pero también se convierte en una razón para no ser contratado.

Como se ha visto, estas habilidades no dependen del conocimiento o dominio de la disciplina del diseño, son más bien habilidades que se desarrollan, podrían llamarse como los valores dentro de la vida profesional. Para fortalecer la formación de profesionistas en diseño es necesario que los docentes volteemos nuestros ojos al campo laboral del diseño.

Habilidades

Existen un gran número de habilidades que desarrollamos durante nuestro desarrollo como personas y la empresas ponen atención a este lado que no depende de conocimientos o de desarrollo profesional sino más bien del lado humano y que después tienen repercusiones en el mundo profesional.

Flexibilidad

En la experiencia como profesional y docente esta es una de las habilidades que debemos desarrollar para cualquier tipo de proyecto (personal o profesional) ya que nos permite adaptarnos a las diferentes dificultades que surjan durante su proceso, es una habilidad de adaptación. En diseño gráfico el trabajo está expuesto a la crítica y a la sugerencia de cambios, es esta habilidad la que permite que nuestro trabajo mejore al estar abiertos a la crítica. En el salón de clases los alumnos pueden no estar consientes de la importancia de esta habilidad pero como docentes tenemos la responsabilidad de prepararlos para el mundo profesional.

Empatía

La manera en que respondemos asertivamente hacia los problemas de los demás o a diversas situaciones con comprensión, afabilidad, sinceridad, es necesario reflexionar sobre lo que piensa y siente otra persona, estos sentimientos y valores se convierten en punto a favor para ser contratados, cada vez con mayor frecuencia las empresas valoran el lado humano de un trabajador y detectan por medio de estudios psicométricos todas estas cualidades

Autoconfianza

Frases como asumir riesgos y perder el miedo a equivocarse son las mejores vías para definir lo que la autoconfianza. Las empresas valoran mucho esta cualidad ya que marca que una persona cree y defiende sus ideas y proyectos, obteniendo resultados.

Manejo del estrés

El estrés es natural e inherente al ser humano e inclusive es un medio para obtener soluciones creativas pero en algún momento de la formación como profesionistas se puede llegar a desbordar y magnificar la sensación teniendo consecuencias en el organismo y mente de quien lo padece. Manejar el estrés requiere de diversos factores y es necesario que un egresado los conozca para que pueda afrontar los resto profesionales. En algunas ofertas laborales se utilizan las frases como *que trabaje bajo presión* o que *maneje el estrés* como requisitos del perfil. En ocasiones la carga de trabajo sobrepasa nuestro límite de producción pero es el estrés el que puede llegar a que un proyecto fracase por eso es importante conocer como controlarlo y aprovecharlo.

A manera de conclusión

La situación laboral en México para el diseñador gráfico no pinta bien desde que se inició la profesión y mucho de eso depende de que sea una carrera joven y en parte a que somos los mismo diseñadores que convertimos el campo laboral en una competencia feroz por quienes manejan los mejores precios bajando el costo de la hora de diseño pero esto no quiere decir que no exista el trabajo, más bien señala que al haber tantos diseñadores egresados por las diferentes instituciones es necesaria encontrar una forma de destacarse del resto de los diseñadores. Para esta cuestión es extraño que no depende de las habilidades técnicas o teóricas sobre lo que es y hace el diseño gráfico sino que depende de factores generales que incumben a las diferentes profesiones, competencias y habilidades. El manejo, perfeccionamiento, y enriquecimiento de esto es lo que puede llegar a asegurar la contratación o el éxito de un negocio de diseño gráfico.

En la escuela de diseño gráfico “Profesor Rubén Herrera” se imparte la materia de Portafolio, se implementan los programas de prácticas profesionales, y de seguimiento de egresados como sistemas para preparar a los alumnos para salir al mundo laboral pero se plantea la siguiente reflexión: es necesario que la práctica y promoción de estas competencias y habilidades se fomenten en las demás áreas o materias, ver a las instituciones como agencias de diseño o como empresas de creativos y prepararlos a las diferentes formas de trabajar en el mundo profesional con el fin de que el cambio del seno escolar al mundo profesional sea de una forma que no represente un choque o de cambio de realidades para el alumno de la institución. Que se conviertan en profesionistas maduros que posean las habilidades y competencias necesarias para dominar el mundo laboral y ofrecer las mejores soluciones creativas en el mercado de la imagen gráfica.

Bibliografía

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Metodología del diseño*. Barcelona: Parramón.
- Berzbach, F. (2010). *Psicología para creativos. Promerros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Best, K. (2009). *Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño*. Barcelona: Parramón.
- Munari, B. (1980). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- OCC Mundial. (28 de Marzo de 2014). *Los 10 mejores tips de OCCMundial para impulsar tu vida profesional*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de Occeeducación: <http://blog.occeeducacion.com/los-10-mejores-tips-de-occmundial-para-impulsar-tu-vida-profesional#.U1Gm0eZ5OVA>
- OCCMundial. (23 de Mayo de 2013). *Las 7 competencias que mejorarán tu CV*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de OCCEducación: <http://blog.occeeducacion.com/blog/bid/293653/Las-7-competencias-que-mejorar-n-tu-CV#.U1VrUuZ5OVA>
- OLACHEA, O. (21 de Abril de 2014). *EL PLAN PERFECTO PARA MANTENERSE PRODUCTIVO DURANTE TODA LA SEMANA*. Recuperado el 22 de Abril de 2014, de Paredro. Diseño estratégico, marketing & creatividad: <http://www.paredro.com/el-plan-perfecto-para-mantenerse-productivo-durante-toda-la-semana/#more-30628>
- Raya Bayona, L. (5 de Diciembre de 2013). *Nueve habilidades profesionales que potenciar*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de Eroski Consumer: http://www.consumer.es/web/es/economia_domestica/trabajo/2008/05/24/177141.php
- Sepulveda, G. (30 de Enero de 2011). *SÚELDOS Y OPORTUNIDADES LABORALES DE LOS DISEÑADORES (Y CREATIVOS) EN MÉXICO*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de Neopixel: <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-diseno-grafico/952-sueldos-y-oportunidades-laborales-de-los-disenadores-y-creativos-en-mexico.html>
- Taylor, F. (2010). *Cómo crear un portafolio y adentrarse en el mundo profesional. Guía de orientación para creativos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Universia. (1 de Enero de 2013). *Las 10 habilidades y competencias más solicitadas en 2013*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de Universia: <http://noticias.universia.es/empleo/noticia/2013/01/17/994359/10-habilidades-competencias-mas-solicitadas-2013.html>

(*) Magdalena Jaime Cepeda. Catedrático de la Universidad Autónoma de Coahuila y Secretaria Académica Email: mjaime1@hotmail.com. Egresada de la Facultad de Ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma de Coahuila. Catedrática en la Escuela de Artes Plásticas “Profesor Rubén Herrera” en donde se desempeña como secretaria académica.

() Jesús Carlos Salas Carrillo.** Catedrático de la Universidad Autónoma de Coahuila Email: barikgrafico@gmail.com. Egresado de la Escuela de artes plásticas “Profesor. Rubén Herrera” de la carrera de diseño gráfico. Maestro de Tipografía, Portafolio para el Diseño Gráfico, Semiótica aplicada, y Semiótica del arte en la Universidad autónoma de Coahuila. Encargado del cuerpo académico “expresión visual”. Concluyó sus

estudios de maestría en la Universidad autónoma de San Luis Potosí , en la Facultad del Hábitat obteniendo el grado de Maestro en Ciencias del Hábitat con orientación terminal en Diseño Gráfico. Su investigación de La construcción de las Imágenes esotéricas lo han hecho incursionar en el campo de la significación y el simbolismo, y es estudioso del signo tipográfico.