

La disciplina del diseño gráfico en Colombia: objetivos, enfoques pedagógicos y tendencias

Resumen

El presente artículo explora la evolución del diseño gráfico (DG) en el contexto académico colombiano. Se revela un crecimiento significativo de esta disciplina, que ahora converge con otras áreas del conocimiento. El objetivo principal del estudio fue analizar en profundidad los componentes que interactúan y conforman la realidad del DG en la formación académica colombiana. Para lograrlo, se realizó una revisión sistemática de los programas de DG en el país, centrándose en aquellos con alta calidad.

La metodología combinó un análisis inductivo y la hermenéutica para identificar tendencias, organización curricular, enfoques curriculares, perfiles profesionales y objetivos de formación. El análisis de los datos permitió identificar las siguientes tendencias en la enseñanza del DG en Colombia. Entre ellas, se resaltan las siguientes: 1. Interdisciplinariedad: integración de disciplinas como sociología, antropología, psicología, semiótica, comunicación y arte para enriquecer los proyectos de diseño y abordar problemas complejos. 2. Diversidad curricular: Enfoques variados, desde lo técnico-práctico hasta lo emancipatorio, con un énfasis en la formación de diseñadores críticos y conscientes del cambio social. 3. Identidad de la disciplina: esfuerzo por delimitar y fortalecer la identidad del DG como una disciplina independiente, diferenciándose de disciplinas afines y no afines. 4. Énfasis Proyectual: prioridad en el desarrollo de habilidades proyectuales, complementadas con componentes teóricos, tecnológicos y artísticos.

Los resultados de esta investigación revelan una evolución significativa en la enseñanza del DG en Colombia, caracterizada

Yesid Camilo Buitrago López
Doctorado en Educación
Universidad de Boyacá / Universidad Santiago de Cali
Tunja / Cali, Colombia
Correo electrónico:
yesbuitrago@uniboyaca.edu.co/
yesid.buitrago00@usc.edu.co
 orcid.org/0000-0002-3540-1029
Google Scholar

Arodi Morales Holguín
Doctorado en Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Universidad de Sonora
Sonora, México
Correo electrónico:
redeshmo@gmail.com
 orcid.org/0000-0001-9241-032X
Google Scholar

Marisol Soledad García Cordero
Doctorado en Educación
Universidad de Boyacá
Tunja, Colombia
Correo electrónico:
msgarcia@uniboyaca.edu.co
 orcid.org/0000-0002-4400-2855
Google Scholar

Luis Armando Muñoz Joven
Doctorado en Humanidades
Universidad Santiago de Cali
Cali, Colombia
Correo electrónico:
luis.munoz03@usc.edu.co
 orcid.org/0000-0002-4400-2855
Google Scholar

Recibido: 10 de julio de 2023
Aprobado: 13 de junio de 2024

Palabras clave:
diseño, diseño gráfico,
educación, percepción,
representación visual.



por una mayor interdisciplinariedad, un enfoque práctico y una adaptación a las nuevas tecnologías y tendencias del mercado. Sin embargo, se identificaron oportunidades para mejorar la calidad y pertinencia de los programas, como la actualización de los planes de estudio y el fortalecimiento de la vinculación con el sector productivo.

The discipline of graphic design in Colombia: objectives, pedagogical approaches, and trends

Abstract

The present article explores the evolution of graphic design (GD) within the academic context of Colombia. It reveals significant growth in this discipline, which now converges with other areas of knowledge. The main objective of the study was to deeply analyze the components that interact and shape the reality of GD in Colombian academic training. To achieve this, a systematic review of GD programs in the country was conducted, focusing on those with high quality.

The methodology combined an inductive analysis and hermeneutics to identify trends, curricular organization, curricular approaches, professional profiles, and training objectives. The data analysis allowed for the identification of the following trends in GD education in Colombia. Among them, the following stand out: 1. Interdisciplinarity: integration of disciplines such as sociology, anthropology, psychology, semiotics, communication, and art to enrich design projects and address complex problems. 2. Curricular diversity: varied approaches, ranging from technical-practical to emancipatory, with an emphasis on training designers who are critical and aware of social change. 3. Identity of the discipline: efforts to delineate and strengthen the identity of GD as an independent discipline, distinguishing it from related and unrelated disciplines. 4. Project emphasis: priority on developing project skills, complemented by theoretical, technological, and artistic components.

Key words:
design, graphic design,
education, perception, visual
representation.

The results of this research reveal a significant evolution in GD education in Colombia, characterized by greater interdisciplinarity, a practical focus, and an adaptation to new technologies and market trends. However, opportunities were identified to improve the quality and relevance of the programs, such as updating curricula and strengthening the connection with the productive sector.

Introducción

El entramado de las disciplinas educativas es un fenómeno en constante evolución que refleja el dinamismo de las necesidades y tendencias en el ámbito profesional. En este artículo, se enfoca específicamente en el diseño gráfico (DG) en Colombia, una disciplina que se ha ido definiendo y consolidando en el panorama académico y social, encontrándola actualmente en un punto de intersección con diversas disciplinas. El objetivo principal de este estudio es proporcionar una visión detallada de los componentes de interacción que concretan la realidad DG en el contexto de la formación académica en Colombia.

Para lograr este objetivo, se lleva a cabo un análisis exhaustivo de treinta y tres facultades o escuelas que ofrecen cuarenta y tres programas de DG a nivel nacional, con un enfoque particular en las siete facultades y escuelas que cuentan con los programas de DG acreditados de alta calidad hasta el año 2022. El propósito de este análisis es identificar las tendencias y la forma en que se organiza y estructura curricularmente el DG en relación con otras disciplinas, así aspectos tales como los enfoques curriculares, los perfiles profesionales, los objetivos de formación y los enfoques pedagógicos. Así, se abordan implicaciones significativas para la evolución y desarrollo del DG en Colombia, aportando una perspectiva valiosa sobre su posicionamiento actual y las posibles direcciones de su futuro desarrollo.

Hacia una comprensión integral del diseño gráfico: una (inter) disciplina compleja y multidimensional en el panorama contemporáneo

El DG es una disciplina compleja y multidimensional que requiere la contribución de diversos profesionales, académicos, historiadores, investigadores y teóricos reconocidos en el campo para profundizar diligentemente en su estudio.

Autores como Bruno Munari (2019), Isabel Campi (2020), Norberto Chaves (2003), Jorge Frascara (2000), (2018), Wucius Wong (1979), Yves Zimmermann (2003), Rubén Fontana (2003), Joan Costa (2007), Leonor Arfuch y María Ledesma (1997), Ana Herrera (2003), María del Rosario Gutiérrez, Magdalena Manosalve y Mariluz Restrepo (2017) y Raúl Belluccia (2007) han contribuido desde sus teorías, experiencias e investigaciones para distinguir el diseño del arte, entender el diseño como una actividad interdisciplinaria y explorar su relación con la educación, la tecnología, la cultura, la sociedad y la comunicación, así como su papel como actividad profesional y su conexión con la teoría y la práctica en la resolución de problemas (Tabla 1).

Tabla 1. Diseño gráfico: configuración, diferencias y relaciones

Categoría	Sub-Categoría	Autores	Postulados principales
Diseño y arte	Definición de DG y arte	Wucius Wong (1979), Zimmermann (2003), Fontana (2003), Norberto Chaves (2003)	El DG se diferencia de las artes debido a su exigencia práctica, tiene una fuerte relación entre la estética y la función, refleja una expresión visual con propósitos comunicativos o la esencia de un producto que transporta un mensaje. El arte está relacionado con las obras de arte, mientras que el diseño es un proyecto que tiene como fin un mercado. El diseño siempre tiene como fin comunicar, crear expresiones visuales con un propósito informativo a una u otra clase social.
	Diferencia entre artista y diseñador	Zimmermann (2003)	El artista primero debe situarse en un estado de dejamiento, de abandono de todo acto de voluntad, mientras que el diseñador no hace un proyecto para sí mismo, sino para un cliente.
Diseño e interdisciplinariedad	Integración de áreas del conocimiento	Frascara (2018) y Munari (2019)	El diseño es una actividad interdisciplinar que integra diferentes áreas del conocimiento como las ciencias sociales, el arte y la tecnología. El diseño se ocupa de la gente y se orienta a intervenir en la sociedad para mejorar la calidad de vida. El diseño es en parte tecnología, porque no se ocupa de objetos únicos, sino producidos electrónicamente o estarán en grandes cantidades, siempre mediante tecnologías industriales.

Categoría	Sub-Categoría	Autores	Postulados principales
	Función del diseño	Munari (2019)	El diseño tiene como función desempeñarse como una disciplina que trabaja en grupo con las diferentes disciplinas y áreas del conocimiento; función que tiene como propósito desarrollar proyectos de diseño mediante una síntesis de tipo creativo.
	Transición de disciplina a interdisciplina	García Arano (2020), Rodríguez (2013)	Los diseñadores y el diseño interpretado como una interdisciplinariedad preconfiguran los diversos signos que necesitan para (re)construir el mundo, y desde los conocimientos de otras disciplinas desarrollan posibilidades de acción y no procedimientos absolutos. El diseño está transitando de ser una disciplina a ser una interdisciplina.
Diseño y educación	Enseñanza de DG	Gutiérrez et al. (2017), García-Peñalvo (2015)	La enseñanza del DG debe centrarse en la formación de diseñadores responsables con la sociedad y el entorno, no sólo en lo técnico. Esto se logra mediante proyectos integrados con la investigación y la práctica profesional, y una transformación de las concepciones sobre la profesión. Para lograr una innovación educativa exitosa, es necesario interconectar el diseño, la educación, la tecnología, la sociedad, la cultura y la comunicación.

Categoría	Sub-Categoría	Autores	Postulados principales
Diseño y tecnología	Proceso intelectual	Campi (2020)	<p>La actividad del diseño es un complejo proceso intelectual de análisis, hipótesis, síntesis y verificaciones.</p> <p>Los programas informáticos son un fantástico y potente instrumento de trabajo, pero no son sustitutos de la experiencia y la inteligencia humana.</p>
Diseño y cultura	Transmisor de sentidos y constructor de cultura	Costa (2007), Herrera (2003)	<p>El diseño gráfico transmite diferentes sensaciones, emociones, informaciones y conocimientos para mejorar el entorno visual. El diseñador gráfico debe construir un sentido y un significado en la cultura a través de mensajes gráficos proporcionados de diferentes saberes como la antropología, la psicología, la publicidad, el marketing, la administración, la pedagogía, la didáctica, la gestión, etc. - Los mensajes gráficos deben respetar la variedad de las culturas y resolver sus necesidades en lugar de imponerles necesidades uniformes y arbitrarias.</p>
Diseño y sociedad	Diseñador en la sociedad	Munari (2019), Gaitto (2018)	<p>El diseñador es un proyectista dotado de sentido estético que trabaja para la comunidad. El diseñador debe comunicar positivamente mensajes que contribuyan y ayuden al desarrollo positivo de la sociedad de una manera directa, clara y que sean fácilmente comprendidas por las personas sin importar su cultura, país de origen e incluso su idioma. El diseñador debe tomar conciencia de las distintas realidades sociales existentes.</p>

Categoría	Sub-Categoría	Autores	Postulados principales
Diseño y negocio/ Actividad profesional	Campo plural	Arfuch, Chaves, & Ledesma (1997).	El diseño es un campo plural inmerso en redes de producción de sentido, una práctica significativa, artística, técnica, creativa y discursiva.
Diseño y comunicación	Gestor de procesos de comunicación	Frascara (2000), Gutiérrez et al. (2017) y Marmolejo Cueva & Vásquez Coisme (2022) Arfuch et al. (1997)	El diseño gráfico es gestor del proceso de comunicación mediante la construcción de composiciones gráficas que se convierten en soluciones de comunicación. La comunicación es el área que da razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y el objetivo de todo trabajo. El diseño gráfico es generador de procesos de comunicación que necesariamente se realizan en el encuentro con otros. El diseño gráfico es un gestor del proceso de comunicación mediante la construcción de composiciones gráficas que se convierten en soluciones de comunicación.
Diseño, práctica y teoría	Saberes teórico-prácticos	Belluccia (2007) y Fragoso Susunaga (2008)	La teoría en la enseñanza del DG es fundamental en la solución a problemas particulares, específicos y contextualizados. El diseñador gráfico debe ser capaz de conocer, comprender, reconocer, vincular y desarrollar habilidades teóricas, metodológicas y prácticas que le permitan reflexionar en torno a las múltiples expresiones culturales y sociales. En otras palabras, integrar los diferentes saberes teóricos –investigación– con la práctica del diseño –el hacer– en la resolución de los diferentes problemas que se presentan en la sociedad.

Categoría	Sub-Categoría	Autores	Postulados principales
Diseño y solución de problemas	Enfoque humanista y social	Orozco-Álvarez (2020)	El DG debe tener un enfoque humanista y social, que permita mejorar la calidad de vida de las personas y fortalecer procesos sociales a través del diseño de estrategias inclusivas y respetuosas, que permitan la circulación del conocimiento y la creación de espacios para la construcción colectiva de soluciones a problemas reales.
Diseño y creatividad	Solución y transformación de problemas	Torres Gutiérrez (2012)	El diseño y la creatividad están estrechamente relacionados en la solución de problemas y en la transformación tanto del medio como del individuo. Todo proceso de diseño requiere de una serie de fases para dar soluciones a los diferentes problemas que se presentan, y la creatividad es un recurso fundamental para solucionar, investigar o desarrollar productos o servicios.

Fuente: elaboración propia.

El DG no solo se limita a la estética y la función, sino que también se involucra en el ámbito social, cultural y tecnológico. Los diseñadores gráficos, además de dominar las herramientas y técnicas visuales, deben tener una comprensión profunda de la sociedad en la que operan, así como de las necesidades y expectativas de su audiencia. La interdisciplinariedad juega un papel fundamental en el diseño, puesto que se nutre de conocimientos provenientes de diversas áreas como la psicología, la antropología, la comunicación,

la tecnología, la economía, entre otras, para crear soluciones efectivas y significativas.

El DG ha evolucionado hacia una disciplina en constante transformación, donde la colaboración y el intercambio de ideas son pilares esenciales. Como disciplina, el DG se refiere a un campo del conocimiento que utiliza métodos y enfoques propios para resolver problemas específicos. En este contexto, el DG se estructura aplicando principios proyectuales destinados a la creación visual.

La educación en diseño debe promover un enfoque integral que combine teoría y práctica, capacitando a los diseñadores para reflexionar sobre el impacto social y cultural de sus decisiones. Además, los profesionales del diseño deben ser conscientes de su responsabilidad hacia la sociedad, contribuyendo con soluciones inclusivas y sostenibles que mejoren la calidad de vida de las personas y el planeta.

Por otro lado, el DG también se considera una interdisciplina, puesto que su práctica trasciende los límites de un único campo y se enriquece mediante la conexión con otras áreas como la historia, la tecnología, la comunicación, las humanidades, la investigación y las artes. Esta interacción entre diversas disciplinas fomenta la cooperación y el intercambio de conocimientos, lo que es fundamental para la naturaleza multidimensional del diseño.

En síntesis, el DG va más allá de la estética y la creatividad visual. Es una disciplina compleja y multidimensional que abarca diversos campos del conocimiento y se nutre de teorías e investigaciones de académicos reconocidos. Así, se concluye que el DG se configura como una actividad interdisciplinaria que tiene como objetivo principal resolver problemas y comunicar mensajes de manera efectiva, considerando la diversidad cultural y las necesidades de la sociedad en constante cambio.

Diseño gráfico: un camino hacia una disciplina autónoma en la educación superior en Colombia

En el contexto de la educación superior en Colombia, la agrupación del DG en facultades o escuelas no plantea desafíos afines que deben abordarse para asegurar una formación sólida y pertinente en esta disciplina.

En primer lugar, el DG tiene tensiones en áreas como la comunicación visual, la publicidad, la tecnología, la mercadotecnia, entre otras. Agrupar el DG en facultades o escuelas no directamente relacionadas con la disciplina, limita las oportunidades de colaboración interdisciplinaria y de aprovechar las sinergias que pueden surgir al combinar el DG con otros campos del conocimiento (García Arano, 2020). La colaboración interdisciplinaria es crucial en el DG, puesto que permite la integración de diferentes perspectivas y enfoques, enriqueciendo la creatividad y la resolución de problemas (Morales Holguín y González Bello, 2021).

Además, la falta de identidad y reconocimiento del DG como una disciplina independiente de las artes es otro desafío que surge de su conjunto en facultades no afines. Sin una facultad o escuela afín o propia que agrupe la disciplina, el DG puede ser relegado a un papel secundario dentro de las instituciones educativas, desmejorando su visibilidad, prestigio y la atracción de estudiantes interesados en desarrollar su carrera en esta disciplina. La falta de reconocimiento también puede impactar en la valoración y percepción del DG como una profesión relevante con un cuerpo de conocimiento propio (Balmaceda, Díaz Reinoso, y Gil, 2018).

Para abordar estos desafíos, es necesario promover una mayor especialización y enfoque en la educación del DG. Esto implica agrupar o vincular la disciplina en facultades o escuelas afines a sus objetivos, donde se puede desarrollar

un plan de estudios específico y actualizado, de acuerdo a las necesidades del campo (Marmolejo Cueva y Vásquez Coisme, 2022). Además, se deben fomentar espacios de colaboración e interacción entre el DG y otras disciplinas, facilitando la integración y el intercambio de conocimientos (Rodríguez Gutiérrez, Trejo Alba, y Hernández Torres, 2020). Estas acciones contribuirán a fortalecer la identidad del DG y consolidarlo como una disciplina autónoma y reconocida en el ámbito de la educación superior en Colombia.

La Red Académica de Diseño (RAD) y otras instituciones de educación superior, públicas y privadas, han hecho esfuerzos a través de mesas de trabajo con el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y el Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación (Minciencias) para organizar los estándares de la profesión del DG en el país. Ha sido un recorrido complejo, debido a la falta de sustento teórico que respalde la organización y consolidación de esta profesión en Colombia y América Latina, como una disciplina independiente de las artes o con una familia profesional propia o subáreas que la compongan.

No obstante, el DG ha experimentado una evolución significativa, pasando de ser una actividad u oficio a convertirse en una disciplina, gracias a los cambios y avances tecnológicos a nivel global. Esta transformación no ha sido plenamente comprendida, puesto que todavía existe una percepción errónea de esta disciplina como una profesión puramente operativa, caracterizada por enfoques lineales en sus procesos de enseñanza y aprendizaje (Morales Holguín y Cabrera Becerra, 2017). Además, se tiende a asociar el DG únicamente con las artes, subordinándolo a facultades que se centran exclusivamente en dicho campo, lo cual revela solo una parte de su realidad integral.

En esencia, la agremiación del DG en facultades o escuelas no afines plantea desafíos importantes en cuanto al enfoque, especialización, integración interdisciplinaria y reconocimiento como profesión independiente de las artes.

Para superar estos desafíos, es fundamental abordar el problema mediante un análisis de los componentes de interacción que organizan el currículum de DG en Colombia y las facultades o escuelas en las que agrupan esta disciplina. Esto permitirá promover la colaboración interdisciplinaria y fortalecer la identidad y el reconocimiento de esta disciplina en el ámbito de la educación superior del país (Buitrago López, Morales-Holguín, y Muñoz Joven, 2023).

Método

A partir de la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son los principales componentes de interacción que conforman la realidad del diseño gráfico en el contexto de la formación académica en Colombia? Este artículo se organiza mediante una revisión sistemática de la información y un análisis inductivo (Braun y Clarke, 2019), los cuales implican adoptar una postura abierta y flexible hacia los datos y estar dispuesto a revisar y reorganizar continuamente las categorías y subcategorías según lo obtenido en el análisis. Este enfoque se basa en la identificación de patrones, temas y relaciones emergentes derivados de los datos recolectados (Saldaña, 2016).

Además de la revisión sistemática y el análisis inductivo, se incorpora la hermenéutica como parte del enfoque metodológico. La hermenéutica es una teoría y práctica interpretativa que busca comprender y dar sentido a textos, discursos, acciones y símbolos, especialmente en contextos culturales, históricos y sociales (Gadamer, 2004).

Esta perspectiva complementa y enriquece el análisis al permitir una interpretación más profunda y contextualizada de los datos recopilados de los documentos institucionales de los programas de DG objeto de estudio. Para llevar a cabo esta investigación, se siguieron las fases siguientes:

Fase 1: Revisión sistemática e identificación de categorías y subcategorías.

1. **Recopilación de datos:** se realizó una revisión de la información existente en la base de datos del Sistema Nacional de Información de Educación Superior (SNIES), sobre los programas de DG con registro calificado y acreditados de alta calidad en Colombia, con información actualizada hasta el año 2022. También se tuvieron en cuenta los documentos institucionales como los proyectos educativos de los programas, la información depositada en las páginas web y los planes de estudio de cada programa.
2. **Análisis inductivo:** a partir de la información recopilada, se realizó un análisis inductivo para identificar patrones, temas y relaciones emergentes con la investigación. A partir de este análisis se crearon categorías y subcategorías iniciales basadas en los datos obtenidos.

Fase 2: Incorporación de la hermenéutica para una interpretación contextualizada. En esta fase, se integró la hermenéutica como parte del enfoque metodológico, permitiendo una interpretación más profunda y contextualizada de los datos recopilados. Los pasos que se siguieron fueron los siguientes:

24

1. **Comprensión del contexto:** se llevó a cabo una comprensión del contexto cultural, histórico y social en el que se desarrollaron los programas de DG en Colombia y los acreditados de alta calidad en Colombia. Esto implicó analizar la evolución histórica de los programas y considerar las influencias externas que han moldeado su desarrollo.
2. **Diálogo entre experiencias y datos:** los investigadores, en este caso, se involucraron activamente en la interpretación de los datos de los programas

de DG acreditados. Se estableció un diálogo entre las experiencias de los investigadores y el material analizado, teniendo en cuenta que las interpretaciones están influenciadas por los conocimientos previos y las experiencias individuales.

Fase 3: Combinación de enfoques y análisis enriquecedor: en esta fase, se integraron los enfoques de revisión sistemática, análisis inductivo y hermenéutica para obtener una comprensión completa y enriquecedora de todos los programas de DG y los acreditados de alta calidad en Colombia. Los pasos a seguir fueron los siguientes:

1. Integración de resultados: se integraron los hallazgos de la revisión sistemática, el análisis inductivo y la interpretación hermenéutica en un análisis conjunto. Se identificaron relaciones, conexiones y patrones entre las categorías establecidas.
2. Revisión y reorganización: se revisaron y reorganizaron continuamente las categorías a medida que se obtuvieron nuevos datos y se realizó un análisis más profundo. Esto permitió una mejora constante de la metodología y una adaptación a las particularidades de los programas de DG estudiados.

En síntesis, esta metodología organizó una revisión sistemática e identificación de categorías y subcategorías, la incorporación de la hermenéutica para una interpretación contextualizada y la combinación de enfoques para un análisis enriquecedor. Estos pasos permitieron abordar de manera organizada y coherente la temática de los programas de DG acreditados de alta calidad en Colombia.

Resultados

Componentes de interacción que concretan la realidad del currículum de diseño gráfico y la formación profesional en Colombia

Componentes de interacción que configuran el diseño gráfico

El análisis documental de los siete programas de DG acreditados de alta calidad revela que esta disciplina se configura como una profesión, un campo de conocimiento y una actividad creativa y estratégica. Esto coincide con las ideas de Mazzeo (2015) y García Cordero y Buitrago López (2023) sobre concebir el DG como un campo de conocimiento complejo que abarca diversas áreas del saber, relacionadas tanto con la creación de piezas de comunicación visual como con su función y participación en la sociedad.

Estas perspectivas son igualmente válidas y se complementan entre sí. De esta manera, el DG se describe como una disciplina compleja que se basa en la reflexión de la práctica a través de procesos creativos y estratégicos, con el propósito de solucionar problemas y transformar contextos.

26

Los elementos de interacción que conforman la realidad del DG incluyen las transformaciones sociales, la solución de problemas gráficos y las estrategias de comunicación. Estos componentes se presentan en una figura que muestra cómo se configura el DG en los programas acreditados.

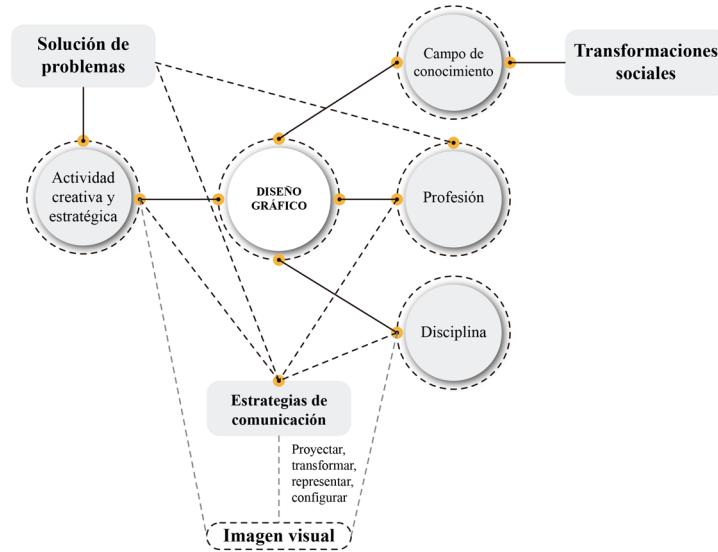


Figura 1. Componentes de interacción en la configuración del concepto de diseño gráfico.
Fuente: elaboración propia.

Nota. La figura presenta los componentes de interacción que configuran el diseño gráfico en los programas acreditados a nivel nacional (Colombia).

En resumen, el DG se configura como una disciplina académica, una profesión creativa y estratégica, una actividad que busca solucionar problemas gráficos y un área de conocimiento que impacta en los contextos socioculturales. Por tanto, los programas analizados en Colombia buscan proyectar, representar, transformar y configurar soluciones comunicativas a través de la imagen visual en campos como la fotografía, la ilustración y el diseño editorial, entre otros.

Componentes de interacción entre el diseño gráfico y otras disciplinas

En este apartado se presenta un análisis de la interacción entre el DG y otras disciplinas en Colombia. A través de una codificación inductiva exhaustiva para clasificar las facultades y escuelas donde se encuentran adscritos los programas de DG, se identificaron cinco formas de clasificación: 1. Artes (33%), 2. Diseño (30%), 3. Artes y Diseño (15%), 4. Otras (12%), y 5. N/A (10%) (Figura 2).

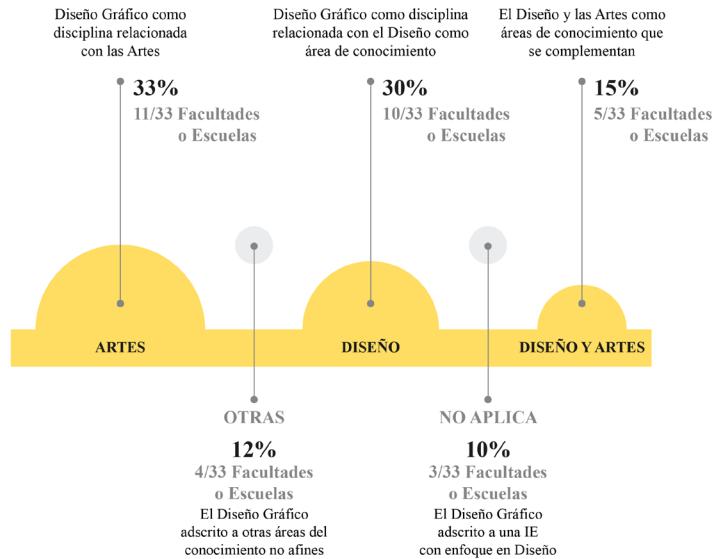


Figura 2. Tendencia de las facultades y escuelas que agrupan el diseño gráfico en Colombia.
Fuente: elaboración propia.

Nota. La figura presenta una sistematización de las facultades y escuelas en áreas de conocimiento a las cuales se encuentran adscritos los programas de diseño gráfico en Colombia.

Se destaca la importancia de reconocer el diseño como una disciplina independiente de las artes y otras áreas del conocimiento, aunque también se señala la complementariedad entre ellas. Además, se resalta la necesidad de no agrupar el DG en áreas que no tienen puntos en común con la disciplina, como la economía, la administración o las ingenierías.

Se menciona que el DG es una disciplina proyectual interdisciplinar que se beneficia de conocimientos de diversas profesiones, como la sociología, la antropología, la psicología, la semiótica, la comunicación y el arte. Se enfatiza la importancia de integrar conocimientos de otras disciplinas y trabajar en equipo para resolver y optimizar proyectos de diseño (Herrera, 2003).

Se analizan las facultades y escuelas que ofrecen programas de DG acreditados de alta calidad, encontrando que la mayoría los relacionan con el diseño como subárea, aunque también se menciona que existe una tendencia de agruparlos con las artes. Se plantea la necesidad de precisar la relación entre el DG y el arte, señalando diferencias en cuanto a objetivos y funciones.

Finalmente, se menciona la creación de la Red Académica de Diseño en Colombia, que vincula programas de diseño por especialidades y propone la familia profesional "Diseño/Visual/Comunicación" (Tabla 2).

Tabla 2. Familia profesional Diseño/Visual/Comunicación

Disciplina	Especialidad	Denominación del programa	Componentes
DISEÑO	Diseño /Visual/ Comunicación	Diseño gráfico	Diseño + Gráfico/Visual + Tecnología
		Diseño gráfico Digital	
		Diseño visual	
		Diseño visual digital	
		Diseño audiovisual	Diseño + Comunicación
		Diseño de comunicación	
		Diseño de comunicación gráfica	
		Diseño de comunicación visual	

Fuente: Elaboración propia, datos tomados de la RAD 2022.

Nota. La tabla presenta la familia profesional en Diseño/Visual/Comunicación (especialidad), la denominación de los programas a nivel nacional (Colombia) y los componentes de interacción.

30

Es importante destacar que los componentes de interacción del DG se encuentran relacionados entre el diseño, la comunicación y lo gráfico/visual, y no con las Artes, lo cual genera una familia profesional que abarca estos tres conceptos así: el diseño entendido como el método, la comunicación como el objetivo, y lo gráfico/visual como el campo o el medio de comunicación (Frascara, 2000). Familia profesional que puede ser representada a través de una especie de árbol genealógico como se expone a continuación (Figura 3).

En términos generales estos componentes – diseño/comunicación y gráfico/visual– se asocian al diseño “[...] como una forma objetiva de proyectar una comunicación gráfica para que ésta llegue a cumplir efectivamente con lo que se requiere” (Fontana, 2003, pág. 79). Asimismo, del análisis se logró evidenciar dos aspectos fundamentales que permiten demostrar que el DG es capaz de generar una familia profesional a nivel nacional: primero, desde la

apertura del primer programa profesional con denominación DG en Colombia, pasaron 31 años para marcar el inicio de nuevas profesiones relacionadas con el DG “*profesiones emergentes*”, y fue justamente la Universidad de Caldas la que marcó este hito con la creación del programa de Diseño Visual en 1998 (Figura 4).

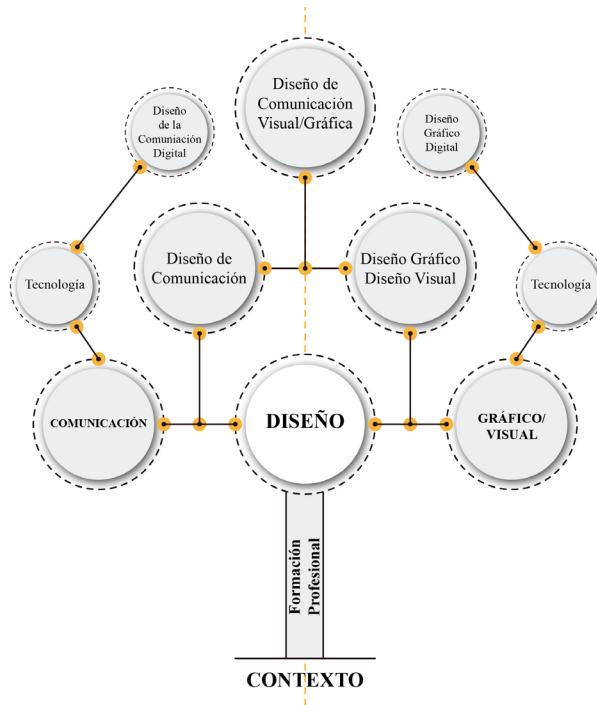


Figura 3. Componentes de interacción entre el Diseño, la Comunicación y lo Gráfico/Visual
Fuente: elaboración propia.

Nota. La figura presenta una especie de árbol genealógico entre los componentes de interacción del Diseño, la Comunicación y lo Gráfico/Visual.

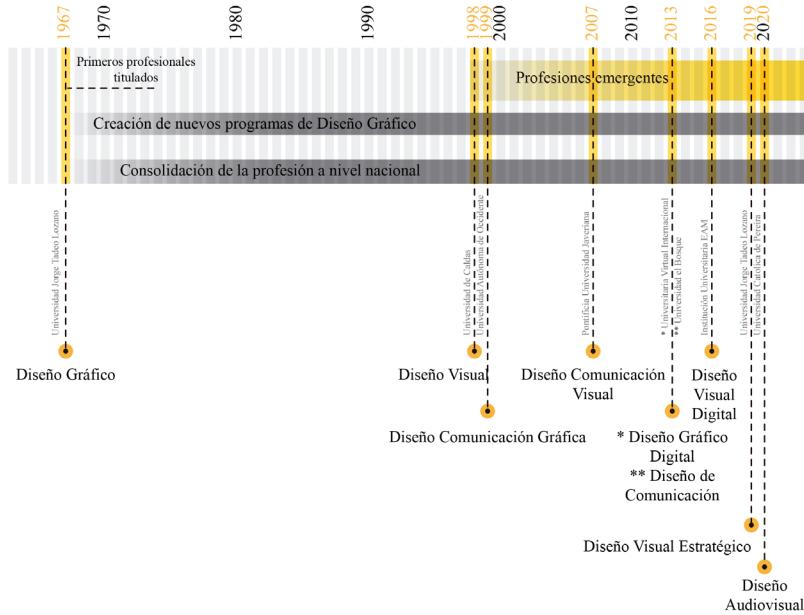


Figura 4. Profesionalización del diseño gráfico en Colombia y profesiones emergentes
Fuente: Elaboración propia.

Nota. La figura presenta una línea de tiempo de la profesionalización del diseño gráfico y el surgimiento de profesiones emergentes en la especialidad Diseño/Visual/Comunicación en Colombia.

En el segundo aspecto, se resalta el surgimiento de nueve *profesiones emergentes* pertenecientes a la especialidad Diseño/Visual/Comunicación. Pero el aspecto que más llama la atención, es que, de cada profesión emergente, solo existe un programa a nivel Colombia, excepto Diseño Visual que cuenta

con siete programas actualmente. Eso quiere decir que, el DG en Colombia, se encuentra consolidado como una disciplina independiente de las artes, y que ha provocado a través de los años en instituciones educativas superiores el surgimiento de nuevas *profesiones emergentes* –actualmente en Colombia se ofertan cuarenta y tres programas con denominación Diseño Gráfico–.

Sin embargo, estas profesiones emergentes aún tienen una relación estrecha con el DG en el momento de configurarlas –relacionan su formación profesional en torno a resolver problemas de comunicación a través de los lenguajes verbales y no verbales–, lo cual continúa generando esa difuminación y confusión en los contextos académicos y sociales en el momento de definir el DG.

Este apartado destaca la importancia de reconocer al DG como una disciplina independiente y la necesidad de integrar conocimientos de otras disciplinas para enriquecer los proyectos de diseño. También se plantea la reflexión sobre la relación entre el DG y el arte, y se menciona la existencia de una organización que agrupa programas de diseño por especialidades.

Componentes de interacción del diseño gráfico y los diferentes enfoques curriculares

En cuanto a este apartado, se observa que la mayoría de los programas combinan elementos tanto del enfoque técnico como del enfoque práctico, pero se identifican diferencias significativas en cuanto a la orientación de la formación. Algunas instituciones adoptan un enfoque emancipatorio, buscando formar a los estudiantes en habilidades técnicas, competencias humanistas, científicas y técnicas, y promoviendo la conciencia crítica y el cambio social positivo.

Tabla 3. Enfoques curriculares de los programas de Diseño Gráfico

Universidad	Enfoque curricular	Características de los enfoques curriculares
U1	Técnico-práctico	Dimensiones comunicativas y formales. Énfasis en la técnica de la pieza y la profesionalización.
U2	Técnico-práctico	Procedimiento de integración de conceptos, métodos y técnicas. Fundamentación estética-comunicativa y tecnoproductiva. Énfasis en la gestión y la expresión.
U3	Técnico-práctico	Enfoque en la comunicación visual y las narrativas visuales. Relación entre diseño, cultura y sociedad.
U4	Emancipatorio	Competencias humanistas, científicas y técnicas. Orientación al beneficio del ambiente y los seres que viven en él.
U5	Técnico-práctico	Formación por competencias. Énfasis en aspectos teóricos, tecnológicos y humanísticos. Desarrollo permanente de proyectos y aprendizaje centrado en el estudiante.
U6	Técnico-práctico	Énfasis en la estructuración, conceptualización y argumentación del proyecto de diseño. Innovación en el proceso de diseño y gestión de la materialización del proyecto.
U7	Emancipatorio	Formación de personas críticas-creativas y autónomas. Liderazgo cultural en la comunidad del entorno.

Fuente: Elaboración propia.

Nota. La tabla presenta los enfoques curriculares de los siete programas objeto de estudio.

Componentes de Interacción del diseño gráfico en la formación profesional

En relación con este apartado, se abordan los componentes de interacción que configuran la formación profesional en DG. Se analizaron los planes curriculares y las asignaturas de los programas de DG en Colombia, identificando diez componentes de interacción, que incluyen aspectos proyectuales, teóricos, tecnológicos, artísticos y otros.

De esta manera, se pudo identificar que con la clasificación propuesta de los componentes de interacción de la formación profesional en DG, los programas

de DG establecen en sus planes curriculares mayor énfasis al componente proyectual (17%) puesto que, “constituye el eje central de la formación del Diseñador” (Red Académica de Diseño / RAD, 2018, pág. 14), seguido de teorías e historia del diseño (16%), otras (16%), tecnológico (13%) y artístico (12%) respectivamente, como los componentes con mayor número de asignaturas enfocadas al desarrollo de competencias y “como el eje estructurante de las fundamentaciones específicas de cada programa” (DMA U1, Pág. 34). Lo que demuestra que la tendencia en la formación de profesionales en DG en Colombia, se fundamenta en lo proyectual, lo teórico e histórico, así como en lo tecnológico y artístico (Figura 5).

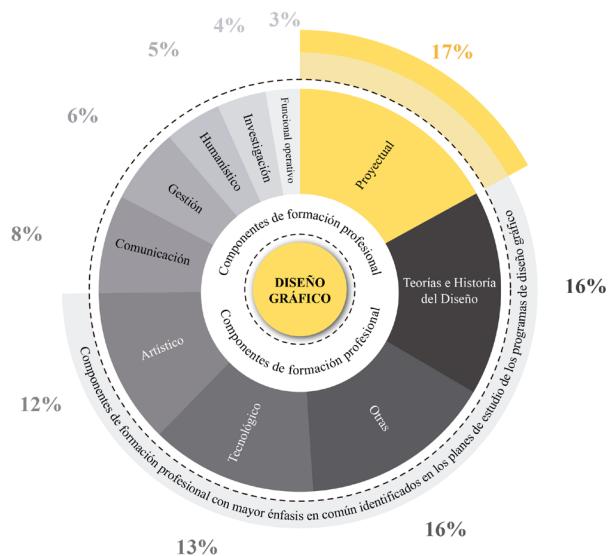


Figura 5. Componentes de interacción entre las asignaturas de los planes curriculares de diseño gráfico y los componentes de formación profesional propuestos por la RAD
Fuente: elaboración propia con base en los componentes propuestos por la RAD (2018).

Nota. La figura presenta los componentes de interacción que configuran los componentes de formación profesional de diseño gráfico identificados en los programas acreditados a nivel nacional (Colombia).

Se menciona que el DG en Colombia se consolida como una disciplina proyectual con múltiples aproximaciones y se considera una interdisciplina, puesto que se conecta con áreas como la historia, la tecnología, la comunicación, las humanidades, la investigación y las artes. Se describen las condiciones de interacción, cooperación e intercambio entre el DG y otras disciplinas.

Por lo tanto, se puede concluir que el DG en Colombia es una interdisciplina, puesto que se basa en la historia, la tecnología, la comunicación, las humanidades, la investigación y las artes, estableciendo vínculos y fronteras con estas áreas. Esto se logra a través de la interacción, la cooperación y el intercambio, que son condiciones clave de la interdisciplinariedad según lo propuesto por Pereda-Vidal y Castro Caballero (2022).

Componentes de interacción que configuran los perfiles de diseño gráfico

Este acápite presenta un análisis de los componentes de interacción que configuran los perfiles profesionales y ocupacionales de los programas de DG acreditados en Colombia.

En cuanto a los perfiles profesionales, se identifican diversas tendencias, como el enfoque en el desarrollo de habilidades tecnológicas y multimediales, el pensamiento crítico e innovador, el compromiso social y ético, el desarrollo de habilidades emprendedoras y autonomía, y el enfoque interdisciplinario (Figura 6). Se destaca la importancia de la tecnología, la comunicación, el compromiso social y la responsabilidad ambiental en la formación de los diseñadores gráficos.

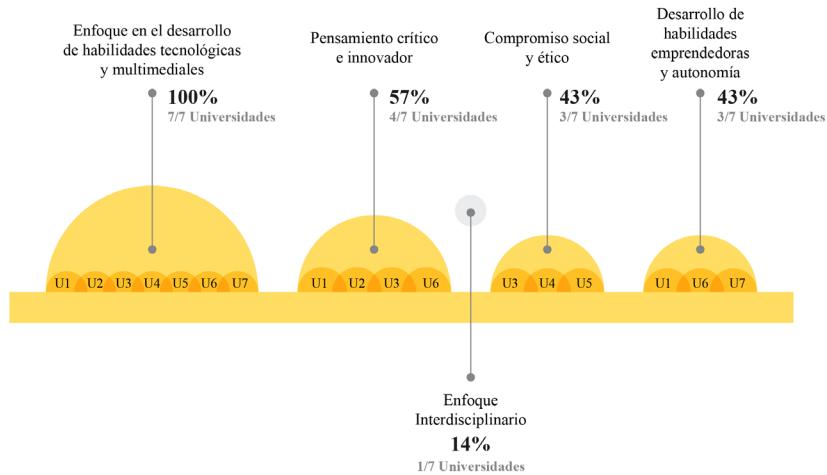


Figura 6. Perspectivas y coincidencias entre los perfiles profesionales de los programas de Diseño Gráfico
Fuente: elaboración propia.

Nota. La figura presenta los componentes de interacción y la tendencia de los perfiles profesionales de los programas acreditados a nivel nacional (Colombia).

Tras el análisis de los datos de los egresados de los siete programas de DG seleccionados para este estudio (100%), se han identificado siete áreas de desempeño relacionadas con la profesión. Entre ellas, las artes gráficas (100%), los medios digitales (85,2%), la publicidad (85,2%) y la comunicación (85,2%) destacan como las más frecuentes en la descripción de los perfiles ocupacionales. Estos hallazgos demuestran claramente que los programas de DG acreditados en Colombia, reconocidos por su alta calidad, forman profesionales orientados hacia áreas como el diseño editorial, el diseño para entornos digitales, el diseño de sistemas de identidad visual y el diseño de comunicación gráfica (Figura 7).

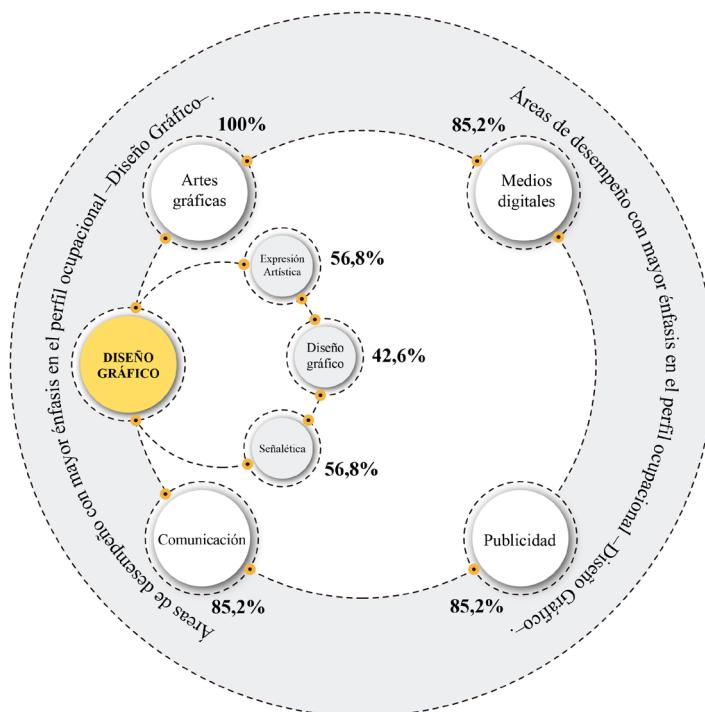


Figura 7. Áreas de desempeños del diseño gráfico de acuerdo con el perfil ocupacional
Fuente: elaboración propia.

Nota. La figura presenta los componentes de interacción y la tendencia de las áreas de desempeño del perfil ocupacional de los programas acreditados a nivel nacional (Colombia).

En general, los programas de DG en Colombia buscan formar profesionales versátiles, multidisciplinarios y emprendedores, con habilidades tecnológicas, pensamiento crítico e innovador, compromiso social y ético. Se destacan áreas de desempeño en las artes gráficas, los medios digitales, la publicidad y la comunicación.

Por otro lado, se identificaron siete denominaciones ocupacionales para los diseñadores gráficos en diversos programas académicos. De estas denominaciones, "creativo" fue la más frecuente, con un 57%, seguida de "diseñador" y "director", ambas con un 43% (Figura 8).

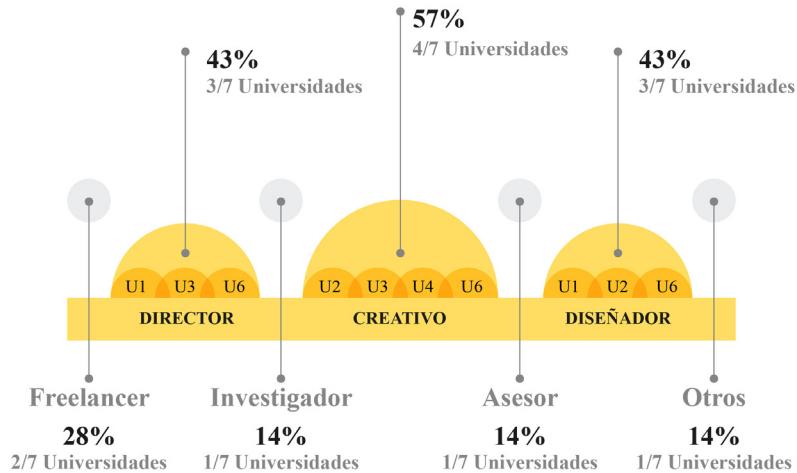


Figura 8. Denominaciones ocupacionales del diseñador gráfico de acuerdo con el perfil ocupacional. Fuente: Elaboración propia.

Nota. La figura presenta los componentes de interacción y la tendencia de las denominaciones ocupacionales de acuerdo con el perfil ocupacional de los programas acreditados a nivel nacional (Colombia).

Estos resultados indican una tendencia hacia la designación de denominaciones ocupacionales que enfatizan la creatividad y la dirección en proyectos de DG. Sin embargo, es importante destacar que estas denominaciones no siempre están claramente definidas en la práctica laboral, lo que puede generar

confusión en el mercado laboral y dificultades en la comunicación entre los profesionales del sector (Gonzalez Mardones, 2015).

Componentes de interacción en relación a los objetivos de formación de los programas de diseño gráfico

En este apartado, el texto presenta un análisis cualitativo de los objetivos de formación en programas de DG. Se identificaron doce categorías, como habilidades en comunicación visual, solución de problemas éticos, conocimientos teóricos y prácticos, funcionalidad, sensibilidad estética, conceptos creativos, pensamiento crítico y análisis, innovación, contribución al desarrollo social y cultural, formación de profesionales integrales, enfoque interdisciplinario, investigación y nuevas tendencias (Tabla 4).

Tabla 4. Categorización de los objetivos de formación de los programas de Diseño Gráfico

Categoría	Descripción	Porcentaje
Habilidades en comunicación visual	Capacidad de los estudiantes para comunicar sus ideas a través de medios visuales.	Todos los programas coinciden con el enfoque en esta área 100%. (7/7).
Solución de problemas y proyectos éticos	Capacidad de los estudiantes para abordar problemas y tomar decisiones éticas en su campo de estudio.	Todos los programas coinciden con el enfoque en esta área 100%. (7/7).
Conocimientos teóricos y prácticos	Capacidad de los estudiantes para aplicar tanto el conocimiento teórico como el práctico en su campo de estudio.	El 85% de los programas tienen este enfoque en esta área. (6/7).
Enfoque en la funcionalidad	Capacidad de los estudiantes para diseñar productos y soluciones prácticas y útiles en la vida cotidiana.	El 85% los programas tienen este enfoque en esta área. (6/7).
Enfoque en la sensibilidad estética	Capacidad de los estudiantes para diseñar productos y soluciones estéticamente atractivos y agradables a la vista.	El 85% de los programas tienen este enfoque en esta área. (6/7).

Categoría	Descripción	Porcentaje
Formación en conceptos creativos	Capacidad de los estudiantes para desarrollar y aplicar su creatividad en su campo de estudio.	El 71% de los programas tienen este enfoque en esta área. (5/7).
Pensamiento crítico y análisis	Capacidad de los estudiantes para evaluar y analizar la información de manera crítica.	El 71% de los programas tienen este enfoque en esta área. (5/7).
Enfoque en la innovación	Capacidad de los estudiantes para desarrollar soluciones innovadoras a problemas.	El 71% los programas tienen este enfoque en esta área. (5/7).
Contribución al desarrollo social y cultural	Capacidad de los estudiantes para comprender y abordar los problemas sociales y culturales en su campo de estudio.	El 57% de los programas tienen este enfoque en esta área. (4/7).
Formación de profesionales integrales	Formación de estudiantes como profesionales integrales con habilidades y conocimientos en múltiples áreas.	El 43% de los programas tienen este enfoque en esta área. (3/7).
Enfoque interdisciplinario	Capacidad de los estudiantes para integrar conocimientos y habilidades de múltiples disciplinas en su trabajo.	Solo el 28% de los programas tienen este enfoque en esta área. (2/7).
Enfoque en la investigación y nuevas tendencias	Capacidad de los estudiantes para investigar y estar al tanto de las nuevas tendencias en su campo de estudio.	Únicamente el 14% de los programas tienen este enfoque en esta área. (1/7).

Fuente: elaboración propia.

Nota. La tabla presenta doce categorías identificadas de la revisión documental respecto a los objetivos de formación de los programas de diseño gráfico objeto de estudio.

La mayoría de los programas coinciden en la orientación de habilidades en comunicación visual y solución de problemas éticos. Algunas áreas, como la formación en conceptos creativos y el enfoque interdisciplinario, tienen una perspectiva más específica en algunos programas.

Es importante tener en cuenta que la falta de un enfoque en ciertas áreas no indica necesariamente una deficiencia en la educación ofrecida. Cada

programa puede adaptar sus objetivos y enfoques a las necesidades de su comunidad estudiantil y contexto (Davidson, 2017).

El análisis cualitativo proporciona información útil para que los estudiantes tomen decisiones informadas sobre dónde estudiar y qué habilidades y conocimientos pueden esperar adquirir durante su formación en DG.

Componentes de interacción en relación a los enfoques pedagógicos de los programas de Diseño Gráfico

El estudio realizado en este apartado, resalta la influencia de diversas corrientes teóricas en su propuesta curricular. Se mencionan teorías como el constructivismo, la teoría de la complejidad, el pensamiento de diseño, el pensamiento complejo y el sistema modular de enseñanza. Estas teorías están relacionadas con los postulados de autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky, David Ausubel, Edgar Morín, Paulo Freire, Herbert Simon y Ralph Tyler, quienes representan las corrientes pedagógicas identificadas en los programas de DG (Figura 9).

42

El análisis se centra en la promoción del aprendizaje significativo, la formación integral, el desarrollo de habilidades creativas y de resolución de problemas gráficos, y una visión holística e integrada del conocimiento.

Según la información analizada, se observa que hay una variedad de enfoques educativos entre las universidades. Algunas de ellas comparten un enfoque basado en la teoría de la complejidad y los sistemas, mientras que otras adoptan el enfoque cognitivo constructivista. También se destacan enfoques centrados en conexiones significativas mediadas por la imagen y la formación integral. Esta combinación de enfoques pedagógicos permite una mayor flexibilidad en la enseñanza y el aprendizaje, adaptándose a las necesidades y

demandas del mundo actual (Morín, 1999). Además, favorece la integración de conocimientos, habilidades y valores necesarios para una formación integral de los estudiantes (Morín, 1999; Freire, 2012; Gardner, 2012).

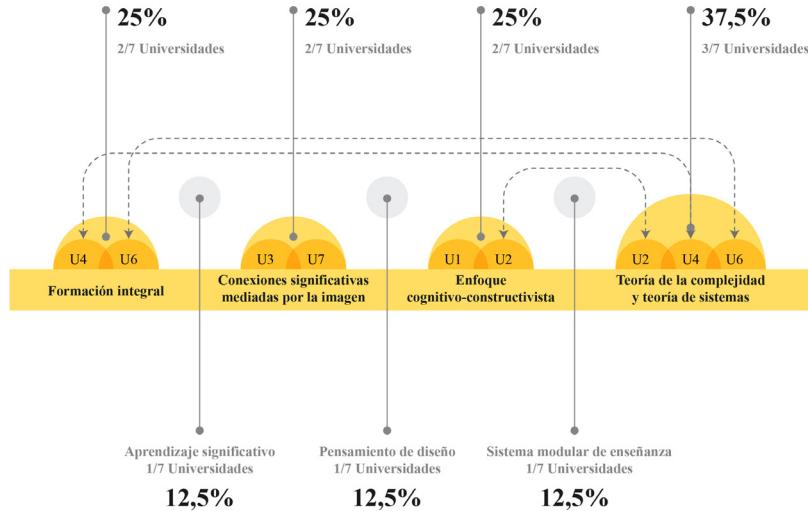


Figura 9. Enfoques pedagógicos de los programas de Diseño Gráfico
Fuente: elaboración propia.

Nota. La figura presenta la tendencia de los enfoques pedagógicos de los de diseño gráfico acreditados de alta calidad (CNA).

La diversidad de enfoques pedagógicos en los programas de DG permite a las universidades abordar de manera holística las competencias necesarias para la formación de diseñadores gráficos exitosos en un mundo en constante evolución. Estos enfoques educativos reflejan la riqueza y amplitud del campo, así como la búsqueda de una educación que fomente la creatividad, la innovación y la capacidad de resolver problemas complejos en el ámbito del DG.

Conclusiones

La configuración del DG en Colombia como una disciplina compleja y multifacética, refleja su evolución y adaptación a un entorno que demanda creatividad, estrategia y un enfoque interdisciplinario. Esta realidad proporciona una visión integral de la formación académica en esta área, resaltando la importancia de la interdisciplinariedad para abordar de manera efectiva los retos contemporáneos del diseño. No obstante, es fundamental definir con claridad los límites del DG y su relación con otras disciplinas, especialmente el arte. Aunque ambas comparten elementos creativos, el DG se orienta hacia la comunicación visual con un propósito funcional y práctico, mientras que el arte busca, en muchas de sus formas (pintura, escultura, fotografía, etc.), la expresión estética y personal. Establecer esta distinción fortalece la identidad del DG como una disciplina independiente, aunque enriquecida por su carácter interdisciplinario.

En el panorama académico actual, la agrupación del DG en facultades y escuelas junto con las artes plantea un reto en cuanto a la clara definición de su identidad. Si bien existen puntos de conexión, es esencial diferenciar el DG de otras áreas del conocimiento, como la economía, la administración o las ingenierías, que no guardan una relación directa con la disciplina. Esta diferenciación no solo protege la identidad del DG, sino que también subraya su relevancia como una disciplina de estudio con aplicaciones propias y diferenciadas.

La integración de conocimientos de otras disciplinas como la sociología, la antropología, la psicología, la semiótica, la comunicación y el arte, es esencial en la formación académica en DG. Esta integración no solo enriquece los proyectos de diseño, sino que también permite una comprensión más profunda de los problemas de comunicación visual en un contexto social y cultural específico. La interdisciplinariedad, por tanto, se erige como un pilar en el desarrollo del DG, consolidando su relevancia y aplicabilidad en un mundo cada vez más complejo.

Los enfoques curriculares en los programas de DG en Colombia presentan una diversidad que refleja la amplitud de la disciplina. Mientras algunos programas se centran en aspectos técnicos y prácticos, otros adoptan un enfoque más emancipatorio, buscando formar diseñadores con habilidades técnicas, competencias humanistas y una conciencia crítica que promueva el cambio social positivo. En este contexto, es vital encontrar un equilibrio que permita formar profesionales integrales, capaces de responder a las demandas del mercado y contribuir al bienestar social.

Los componentes de interacción que configuran la formación profesional en DG en Colombia se centran en aspectos proyectuales, teóricos, tecnológicos y artísticos. Esta configuración resalta la importancia de la dimensión proyectual en la formación del diseñador, al tiempo que refuerza la interdisciplinariedad del DG y su conexión con otras áreas del conocimiento. En un mundo interconectado, esta integración de componentes fortalece la capacidad del DG para influir y transformar su entorno.

En definitiva, este análisis proporciona una visión detallada y actualizada de los componentes de interacción que modelan la formación académica en DG en Colombia. Se subraya la necesidad de comprender y abordar la complejidad e interdisciplinariedad en la formación de diseñadores, al tiempo que se destaca la importancia de delimitar claramente su relación con otras disciplinas. Fortalecer la formación integral del diseñador y fomentar la interacción con diversas áreas del conocimiento no solo enriquecerá la práctica del diseño, sino que también impulsará futuras investigaciones y mejoras en la formación del DG en Colombia. Estas reflexiones no solo contribuyen al conocimiento existente, sino que también abren caminos para la innovación y el desarrollo en la educación y práctica del DG en el país.

Referencias

- Arfuch, L., Chaves, N., & Ledesma, M. (1997). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Paidós comunicación.
- Balmaceda, M. I., Díaz Reinoso, V., & Gil, M. C. (2018). Cómo entienden los estudiantes al diseño gráfico cuando lo eligen como carrera en la Universidad Nacional de San Juan, Argentina. *Revista KEPES*, 14(18), 137-167. <https://doi.org/10.17151/kepes.2018.15.18.6>
- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza: Ilusiones y desengaños*. Paidós.
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflexionando sobre el análisis temático reflexivo. *Investigación cualitativa en deporte, ejercicio y salud*, 11(4), 589-597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806>
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). ¿Talla única? ¿Qué cuenta como práctica de calidad en el análisis temático (reflexivo)? *Investigación cualitativa en psicología*, 18(3), 328-352. <https://doi.org/10.1080/14780887.2020.1769238>
- Buitrago López, Y. C., Morales-Holguín, A., & Muñoz Joven, L. A. (2023). Transformación curricular del diseño gráfico en la educación superior: enfoques interdisciplinarios y complejos. Una revisión científica. *CONTEXTO. Revista De La Facultad De Arquitectura De La Universidad Autónoma De Nuevo León*, 17(26) 126-140. <https://doi.org/10.29105/contexto17.26-385>
- Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?* Gustavo Gili.
- Chaves, N. (2003). El diseño: ni arte ni parte. En A. Calvera (Ed.), *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos* (pp. 119-138). Gustavo Gili, SA.
- Costa, J. (2007). *Diseñar para los ojos*. Costa Punto Com Editor (CPC).
- Davidson, C. N. (2017). *The new education: how to revolutionize the university to prepare students for a world in flux*. Libros básicos.
- Fontana, R. (2003). Reflexiones sobre la compleja relación entre el arte y el diseño. En A. Calvare (Ed.), *Arte ¿? Diseño* (pp. 75-85). Gustavo Gili, SA.
- Fragoso Susunaga, O. (2008). El Diseño como actividad multidisciplinaria. *Revista del Centro de Investigación*. 8(29), 55-68. <https://doi.org/10.26457/recein.v8i29.203>

- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Infinito.
- Frascara, J. (2018). *Enseñando diseño*. Infinito.
- Freire, P. (2012). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- Gadamer, H.-G. (2004). *Verdad y método*. Continuo.
- Gaitto, J. (2018). La función social del diseño o el diseño al servicio social. En *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (pp. 21-29). Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi69.1075>
- García Arano, C. (2020). El diseño como una necesidad interdisciplinaria. Una reflexión desde la academia. *Intersticios Sociales*, 8(1), 77-101. <https://doi.org/10.55555/IS.20.314>
- García Cordero, M. S., & Buitrago López, Y. C. (2023). Enseñanza y aprendizaje del Diseño Gráfico desde el paradigma de la complejidad. *Interdisciplinaria. Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 40(1), 301-317. <https://dx.doi.org/10.16888/interd.2023.40.1.18>
- García-Peñalvo, F. J. (2015). Mapa de tendencias en Innovación Educativa. *Education in the Knowledge Society*, 16(4), 6-23. <https://doi.org/10.14201/eks2015164623>
- Gardner, H. (2012). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Paidós.
- Gonzalez Mardones, S. (2015). *El diseño gráfico y sus profesionales. Retos y definiciones*. (Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona). <http://hdl.handle.net/10803/373908>
- Gutiérrez, M. d., Manosalve, M., & Restrepo, M. (2017). *Desde el taller: 32 notas para la enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico*. Utadeo.
- Herrera, A. (2003). Actualización de una duda. En A. Calvera (ed.), *Arte ¿? Diseño* (pp. 183-194). Gustavo Gili SA.
- Marmolejo Cueva, M. C., & Vásquez Coisme, L. D. (2022). Diseño curricular desde el nuevo enfoque de las funciones del diseñador gráfico. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (104) 123-142. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi104.4024>
- Mazzeo, C. (2015). *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?: Las propuestas de enseñanza del diseño gráfico son determinadas por la concepción de la disciplina y determinantes de esta*. Infinito.

- Morales Holguín, A., & Cabrera Becerra, V. (2017). Debate teórico-metodológico sobre diseño gráfico: de la linealidad a la complejidad. *Intersticios Sociales*, (13), 1-28. DOI: <https://doi.org/10.55555/IS.13.111>
- Morales Holguín, A., & González Bello, E. (2021). Interdisciplinariedad en la formación universitaria del diseño gráfico: entre la teoría y la práctica. *Educación*, 30(58), 228-249. <https://doi.org/10.18800/educacion.202101.011>
- Morín, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO.
- Munari, B. (2019). *Artista y Diseñador*. Gustavo Gili, SL.
- Orozco-Álvarez, M. (2020). Los retos del diseño en contextos multiculturales de diversidad lingüística. En V. Devalle, & M. Gravier (Eds.), *Diseño Latinoamericano: diez miradas a una historia en construcción* (pp. 145-175). Ediciones USTA, Politécnico Grancolombiano, Editorial UTADDEO.
- Pereda-Vidal, A., & Castro Caballero, M. A. (2022). Aproximación a la definición de las condiciones de interdisciplinariedad en los proyectos diseño-arte desde el enfoque de la complejidad y su distinción en tres obras desarrolladas en Mexicali, Baja California, México. *Revista Inclusiones*, 9(2), 341-375. <https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/3261>
- Red Académica de Diseño / RAD. (2018). *Lineamientos de calidad de los programas profesionales universitarios de diseño en Colombia*. <https://cutt.ly/vwtxDyfC>
- Rodríguez Gutiérrez, S., Trejo Alba, C., & Hernández Torres, E. L. (2020). Análisis prospectivo del diseño gráfico en México. *Zincografía. Revista de comunicación y diseño*, 4(8), 109-120. <https://doi.org/10.32870/zcr.v0i8.78>
- Rodríguez, M. L. (2013). Hacia la interdisciplina de una disciplina. *Aristas del Diseño Memorias del Segundo Coloquio Nacional en Investigación para el Diseño* (pp. 77-90). Universidad Autónoma de Aguascalientes. <https://cutt.ly/WwtxGysT>
- Saldaña, J. (2016). *El manual de codificación para investigadores cualitativos*. Publicaciones sabias inc.
- Torres Gutiérrez, A. (2012). En D. F. Barragán Giraldo, A. A. Gambóia Suárez, & J. E. Urbina Cárdenas (Eds.), *Práctica Pedagógica. Perspectivas Teóricas* (pp. 129-143). Universidad Francisco de Paula Santander, Ecoe Ediciones.

Buitrago, Y., Morales, A., García, M., y Muñoz, L. / La disciplina del diseño gráfico en Colombia: objetivos, enfoques pedagógicos y tendencias

Wong, W. (1979). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Gustavo Gili.

Zimmermann, Y. (2003). El arte es arte, el diseño es diseño. En A. Calvera (Ed.), *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos* (pp. 57-73). Gustavo Gili, SA.

Cómo citar: Buitrago, Y., Morales, A., García, M., y Muñoz, L. (2024). La disciplina del diseño gráfico en Colombia: objetivos, enfoques pedagógicos y tendencias. *Revista Kepes* 21(30), 11-49