

La dicotomía del diseñador gráfico *GENERALISTA VS. EL ESPECIALISTA* y su experiencia en diseño

—○ **David Felipe Briceño Duque**

—○ Directora del trabajo de grado:
Paula Amador

—○ Universidad Santo Tomás de Colombia
Facultad de Diseño Gráfico

—○ **Prácticas profesionales**

Bogotá D.C.
2019

Dedicatoria

Este proyecto está dedicado a mi familia y a todas las personas que siempre confiaron en mí, en mis habilidades y en mi capacidad de poder sacar adelante una profesión muy interesante y que durante el proceso me di cuenta que requiere de mucho esfuerzo, dedicación y sobre todo mucha pasión. Además, dedico este proyecto a mis profesores y en general a la academia por permitirme aprender y conocer el gran mundo del diseño gráfico.

Agradecimientos

Agradezco profundamente a mis padres por haberme apoyado al decidir estudiar esta carrera tan bella como lo es el diseño gráfico, además doy gracias a todos los profesores que tuve en la academia puesto que de ellos aprendí un poco como profesional y como persona, pero en específico quiero agradecer a mi tutora que también fue mi maestra en el énfasis de editorial digital de la cual aprendí muchas cosas e incluso le agradezco por haber confiado en mis capacidades como diseñador, asimismo por haberme tenido paciencia en procesos de aprendizaje de los cuales no era tan bueno. Y finalmente quiero agradecer a Dios por haber permitido estudiar y vivir experiencias maravillosas durante el pregrado y las prácticas profesionales.

Tabla de contenido

1. Introducción.....	6
2. Justificación.....	6
3. Pregunta Articuladora.....	7
4. Objetivo General.....	8
5. Tema de reflexión y discusiones académicas.....	8
5.1. La incertidumbre en la experiencia del diseñador gráfico sobre su quehacer.....	8
5.2. La dicotomía generalista - especialista en diseño.....	9
5.3. La experiencia en diseño.....	15
6. Discusión.....	17
7. Bibliografía.....	23

Lista de figuras

Figura 1. Día de la Madre, diseño de Invitación, Mailing y Tarjeta impresa.....	pg. 11
Figura 2. Captura del video animado de la sección de “NEC en el Mundo”.....	pg. 12
Figura 3. Especialista en diseño, trabajando en varios sectores.....	pg. 14
Figura 4. Generalista en diseño, trabajando en un sector en particular.....	pg. 14
Figura 5. Gráfico que explica el comportamiento de los individuos del T-Shaped.	pg. 19
Figura 6. Gráfico que explica la relación del practicante respecto a sus habilidades Generalistas, Especialistas y su contraste con el T-Shaped.....	pg. 20
Figura 7. Gráfico T-Shaped que examina ¿Qué tan amplio es? y ¿Qué tan profundo es? el conocimiento y la experiencia adquirida por el practicante durante el proceso de prácticas..	pg. 21

1. Introducción

El presente documento reflexiona sobre la dicotomía generalista y especialista del diseñador gráfico en su ocupación desde la vivencia de la práctica profesional en NEC de Colombia, asociándolos a la exposición teórica de estos conceptos donde se observará una posición parcial del autor para describir los comportamientos del diseñador en relación a estas dos nociones. Asimismo, dentro de este apartado se tratará el tema de los equipos multidisciplinarios y la conducta de estas dos posiciones del practicante en diseño.

Por otra parte, se reflexionará el apartado final de la experiencia en diseño que complementa el primer momento del escrito tratando subtemas tales como los niveles de experiencia en diseño y cómo el practicante se ve involucrado en estos.

Mostrando en la discusión final su postura de si la experiencia es clave para decretar como esta se rige en un diseñador especialista y en uno generalista y como cree él que esta influye en su proceso de prácticas relacionándolo con su vida académica y su evolución en su ocupación dentro de una empresa.

2. Justificación

La dualidad en la práctica del diseñador gráfico, desde las nociones de “especialismo” y el “generalísimo”, que de acuerdo a Gulari, Fairburn y Malins (2013), surgen de una dificultad del diseñador por expresar sus conocimientos, así como del gran conflicto para comunicar la experiencia misma en el diseño; es por esto que se ha vuelto un objeto de estudio que ha desencadenado una amplia indagación sobre qué diseñador cumple con las expectativas más altas, y asimismo con la credibilidad necesaria para desenvolverse en distintos entornos.

Esta dicotomía ha sido verificada en la práctica profesional del autor, quien se preparó durante la etapa de formación académica como ilustrador y diseñador editorial, para encontrarse con un contexto laboral en el que el área de comunicaciones de la empresa demanda flexibilidad y resolución de todo tipo de piezas, soportes y técnicas de diseño.

Este documento pretende aportar a la discusión de la dicotomía planteada, insertándose en la tradición de la investigación en diseño y para el diseño como disciplina en general,

incrementando así el interés de no solo los practicantes, sino también de los estudiantes y profesionales en el campo por lograr mayor credibilidad sobre la capacidad proyectual y conceptual que tiene un diseñador gráfico.

Adicional a ello, se busca que la utilidad académica sea afín a los intereses del programa de diseño gráfico de la Universidad Santo Tomás, que reconoce que “el diseñador gráfico es un profesional que utiliza imágenes, textos, y color, para crear mensajes, ambientes o estrategias de comunicación visual, apoyado en el uso de técnicas y tecnologías como la fotografía, la ilustración, la composición y la animación, entre otras” (USTA, s.f., párr. 2). Es así, que la temática a desarrollar es pertinente para los intereses académicos en cuanto a la formación de un diseñador gráfico tomasino que durante su formación adquirió conocimientos generalistas mediante el desarrollo de un proyecto modular involucrando sus conocimientos en imagen, texto y color como lo menciona el autor y que ya en los dos últimos semestres antes de escoger la opción de grado se apoya sus habilidades adquiridas y las centraliza a una parte específica del diseño como la animación, ilustración y otras tal como lo afirma el autor.

3. Pregunta articuladora

La práctica profesional en diseño gráfico genera ciertas inquietudes sobre las posibilidades de crecimiento en el campo laboral y si realmente es valioso enfocarse en un área específica del diseño, o si es preferible adquirir un conocimiento limitado de determinadas áreas y ponerlo a prueba en distintos entornos. Entendiendo esto en relación al concepto de la experiencia a partir de los siete niveles propuesto por autores como Dorst, Lawson y Reymen, donde surge la incertidumbre de si el especialista es quien tiene mayor experticia en diseño por sus amplias habilidades y conocimientos, o si la experiencia es más considerable para el generalista que explora un amplio entorno y entiende un poco de todo sin mayor vehemencia en cuanto a la profundización.

Por lo tanto ¿Cómo influye la dicotomía del diseñador gráfico generalista vs el diseñador especialista, en la experiencia que adquiere el mismo en su práctica profesional?

4. Objetivo General

Reflexionar sobre la influencia de la dicotomía generalista vs la especialista en la experiencia que adquiere el practicante profesional en diseño gráfico.

5. Tema de reflexión y discusiones académicas

5.1. La incertidumbre en la experiencia del diseñador gráfico sobre su quehacer

NEC de Colombia S.A. (NDC) es una subsidiaria de la región de Suramérica de NEC Corporation, multinacional japonesa destacada en el sector de las Telecomunicaciones y las TIC. Es una de las empresas innovadoras, fabricantes y proveedores de la mejor tecnología con mayor experiencia alrededor del mundo.

En cuanto al practicante, este ingresó directamente al área de Talento Humano, pero en concreto se incorporó a la subárea de Comunicaciones, Cultura y Bienestar que manifestó la necesidad de un practicante de diseño gráfico que apoyara al área en todas las labores que implican el desarrollo y la creación de piezas para divulgación interna y externa asimismo colaborar en la participación y ejecución de estrategias de comunicación en pro de los colaboradores, considerando estas como las labores primordiales en su experiencia, aunque le solicitaban otras menos trascendentales como: “Hacer cubrimiento fotográfico de los eventos que se lleven a cabo en el área, apoyar en los procesos de inducción y demás requerimiento del área, de ser necesario y soportar los eventos que se lleven a cabo en el área, tanto estratégica como logísticamente.” (Departamento de Comunicaciones, Cultura y Bienestar de NEC de Colombia S.A., 2018, p. 1) También se le solicitó conservar los principios de marca como: la mente de identidad, identidad comportamiento y la identidad visual. De igual modo se aseguró que la identidad de NEC se mantuviera en cada una de las piezas. (NEC Corporation, 2016)

Así, la práctica profesional en el entorno empresarial como diseñador gráfico inicio con una primera fase de inducción donde el involucrado fue contextualizado sobre los aspectos básicos de la empresa. Seguido a ello al practicante se le solicitó conocer más a fondo acerca de la identidad visual de la empresa, comprendiendo claramente la esencia y los principios de la marca. Todo esto con el fin de situar la relación entre el estilo y personalidad del diseñador con la base gráfica ya establecida por la empresa.

Por consiguiente, el practicante tuvo que evidenciar total compromiso con la empresa para lograr generar confianza y credibilidad a nivel profesional respecto a su “experiencia” proporcionada mediante prácticas académicas en su mayoría enfocadas en vivencias laborales y considerando la posibilidad de mitigar “la ambigüedad que rodea el concepto de experiencia en diseño” (Gulari *et al.*, 2013, p. 2); esto para asegurar a la empresa que estas destrezas en diseño trabajarán en pro de la compañía.

5.2. La dicotomía generalista - especialista en diseño

En el contexto de la mencionada práctica se verifica que múltiples servicios en cuanto a diseño son contemplados con un panorama de bastante apatía e igualmente las empresas medianas y pequeñas consideran el diseño como una prioridad desestimada o un requerimiento muy ostentoso (Brazier, 2004). El autor hace énfasis en que el diseño como servicio en la mayoría de empresas es de baja demanda y es visto con cierta inquietud y desconfianza, lo cual se relaciona con el bajo prestigio que pueden llegar a tener los diseñadores, considerando que, como dice Cross (2013), los diseñadores se dedican en su mayoría a generar soluciones originales e inesperadas en contextos de incertidumbre que tolera el cliente o el receptor final. Esta incertidumbre también la sufre el diseñador, al usar como insumo para estas soluciones información insuficiente o poco clara sobre la oportunidad de diseño.

A partir de esta afirmación se puede inferir que el oficio del diseñador orientado al campo empresarial presenta ciertos vacíos por ambas partes, tal como afirman Gulari, *et al.* (2013) viéndose afectado puesto que se perjudica la experiencia en diseño y en varios espacios laborales, ya que existe una amplia cantidad de trabajo relacionado al diseño que es realizado por individuos que no valoran a los diseñadores como a un ingeniero o a un gerente; este fenómeno, al que se le ha denominado como diseño silencioso, sucede debido a una sensación equívoca y totalmente contradictoria de la experiencia que viven los gerentes o en otros casos por subestimar la experiencia necesaria de un diseñador, al cual desacreditan de su labor (Iduarte y Zarza, 2010).

Retomando lo anterior, los supuestos del practicante se originaron desde esta perspectiva expuesta por Gulari, en la que desde el ámbito laboral, el quehacer del diseñador iba a ser una experiencia engañosa y desorientada. Contrario a ello, el practicante se encontró con una experiencia totalmente complementaria dentro un equipo multidisciplinar que, como precisan

Villa, Arango, Mesa, García, Aconcha, Movilla y López (2017), implica “un compuesto o hecho de varias franjas especializadas del conocimiento, en la búsqueda de un objetivo común” (p. 182). En este caso, el objetivo común es establecido por un área de comunicaciones que cuenta con dos comunicadoras sociales y un diseñador gráfico con un propósito colectivo que por supuesto afecta no solo a la subárea sino a toda el área: ocuparse de la gestión de la comunicación interna y externa. Fleischmann (2015) explica dinámicas de multidisciplinariedad similares en el proceso de formación de equipos, afirmando que los criterios de la configuración dependen del área de estudio del participante y los conocimientos existentes que derivan del área; esto se complementa con criterios más personales como el método de trabajo y las motivaciones para incrementar el conocimiento. En el caso de la presente práctica, el quehacer del diseñador implica la aplicación de conceptos propios de la disciplina del diseño, desarrollados en el ámbito académico, adaptados al objetivo de comunicación y al contexto para responder a las necesidades del cliente, que en este caso son dos segmentos diferentes: los colaboradores y el cliente final (externos).

Otras de las labores dependen de procesos creativos más detallados, por ejemplo, la gestión por parte del área de comunicaciones de eventos o de fechas especiales en las que en gran parte el diseñador tuvo que apoyar con la definición del key visual de campañas, realizar soporte fotográfico y soporte logístico en estas ocasiones.

Con respecto a la ejecución de estas labores y su rol en un equipo que se reconoce como multidisciplinario, el practicante identifica durante el proceso una dualidad académica y laboral sobre el quehacer del diseñador gráfico entre la noción generalista y especialista vistas desde el campo del diseño. Debido a que, durante las vivencias en el pregrado, el involucrado experimenta una ruta proyectual y conceptual en la que explora las posibilidades de despliegue y ejecución que brinda el diseño y, en los últimos semestres, elige entre las rutas ofertadas por el programa académico un énfasis en diseño editorial e ilustración enfocada a este sector.

Por lo que se refiere a una experiencia en la práctica profesional como una dicotomía entre la ocupación de un diseñador que es formado en un campo específico del diseño y que en la vivencia se encuentra con un panorama totalmente distinto donde se requiere de un diseñador proactivo, con conocimientos integrales, y dispuesto a realizar todo lo requerido por el área sobre lo gráfico y/o visual, asimismo contribuir a estrategias de comunicación y acciones de esta naturaleza.

Dicho lo anterior, un diseñador generalista es aquel que según Buchanan (1992) no tiene un objeto en especial de estudio; su proceder se da por un entendimiento global del entorno y de cómo se puede desenvolver en este. Así pues, “los diseñadores ‘genéricos’ carecen de las habilidades y conocimientos profundos en sus campos” (Kolko citado en Gulari et al., 2013, p.3). Así se verificó esta primera postura en la que el practicante se da cuenta que en el proceso se requiere avanzar con premura conforme a las actividades que le solicitan, fuesen del carácter que fuesen, caso tal en el que se le solicitaba el diseño de piezas para una fecha especial como por ejemplo el Día de las Madres (Ver Figura 1) donde se le pidió hacer tres piezas (invitación, mailing, impreso) cada una de estas con una identidad similar conservando el propósito final del mensaje. O por ejemplo, la edición y diseño de un video “animado” para promocionar contenidos sobre beneficios, noticias de la empresa, datos de interés y demás temáticas, y para este caso, la mayor participación del practicante fue diseñar unas cortinillas animadas (Ver Figura 2) para seis secciones concretadas por el área donde se buscó presentar una amplia parrilla de contenidos relacionados a lo ya mencionado antes. Por lo tanto, de la afirmación de Kolko podemos deducir que el diseñador generalista aparentemente personificado por el practicante se vio motivado en cierto modo a comportarse como tal, interpretando sus labores y buscando la mejor solución para solventar la premura de tiempo.



Figura 1. Día de la Madre, diseño de Invitación, Mailing y Tarjeta impresa. área de Comunicaciones, Cultura y Bienestar. NEC de Colombia.



Figura 2. Captura de la cortinilla animada de la sección de “NEC en el Mundo”. Área de Comunicaciones, Cultura y Bienestar. NEC de Colombia.

De ello podemos ver que la conducta del practicante en su equipo en este punto fue generalista debido a que se adaptó a conocimientos muy superficiales sobre edición de video y animación, los adecuó a una ocasión específica y logró valerse de su experticia genérica.

En contraste con el concepto anterior, está el diseñador especialista que Gulari *et al.* (2013) lo precisa como aquel sujeto que posee muchos conocimientos, experiencia y competencias sobre algún asunto en particular. A la hora de examinar lo dicho antes sobre qué es un diseñador generalista, se pudo evidenciar que dentro de su proceder, no está el de centrarse en una habilidad delimitada hacia algún campo en concreto, por el contrario pasa con la conducta de un diseñador especialista, que se muestra con ciertos modos de actuar habilidosos con el único propósito de observar/distinguir, proponer y solventar problemáticas más allá de comprender las circunstancias, ejemplos, fundamentos, instrucciones y patrones en general” (Newell & Simon, 1972; Anderson, 1983)

Desde esta perspectiva y considerando que el actuar del practicante dentro de la empresa fue el de un generalista, surge la duda de si en su vivencia académica se enfocó en una rama concreta de diseño, ¿por qué se “amoldó” a esa alteración en cuanto a su quehacer en diseño?

Consideremos ahora los términos expuestos bajo dos distintos puntos de vista de Norman en (Gulari *et al.*, 2013) donde enuncia que “los diseñadores no son generalistas; son especialistas en el diseño, y lo que ofrecen es un punto de vista único y un enfoque para la resolución de problemas” contrario a ello, más adelante se retracta declarando que los diseñadores generalistas con gran experticia en el campo son aquellos que tienen un conocimiento limitado sobre bastantes temas diferentes (Norman, 2012). De ello podemos deliberar que de acuerdo a su primera aseveración, la práctica del diseño se da desde una perspectiva netamente especialista donde únicamente el diseñador es capaz de brindar soluciones desde un punto de vista singular enfocados solo en resolver un problema en particular, y justificando la segunda aseveración, se puede declarar que el diseñador generalista tiene mayor desenvolvimiento en el desarrollo de sus actividades y está calificado para adaptarse a situaciones que requieran de su genialidad en cuanto al conocimiento que recopila de distintas labores que realiza en relación al diseño.

Adicional ello, es factible revisar los componentes de la dualidad mencionada previamente, puesto que como se ve en la Figura 3, el campo al que está enfocado un diseñador gráfico especialista le permite desenvolverse en distintos terrenos gracias a que posee un conocimiento tan limitado y preciso que quírase o no es de mayor tranquilidad para las empresas debido a la credibilidad que puede generar un diseñador en su experiencia debido a sus destrezas tan particulares en el área del diseño y asimismo, “si el diseñador intenta cubrir varios puntos de ambos ejes, da lugar a confusión y situaciones inmanejables” (Gulari *et al.*, 2013, p. 7)

Sin embargo, no siempre un diseñador que es conocedor de un espectro en concreto puede mantenerse en un tramo determinado del diseño, debido a que sus habilidades requieren una ampliación mayor en cuanto a la necesidad del cliente por obtener unos servicios especiales.

Y es aquí, donde podemos observar cómo en la Figura 4, un diseñador generalista se adapta a unos conocimientos delimitados y los aplica a un sector empresarial preciso.

A su vez, revisando más a fondo la práctica, es evidente que las características del practicante mencionadas antes no coinciden con lo deliberado en la Figura 3, estimando que su proceso en una empresa claramente no fortaleció los conocimientos de su énfasis y no permitió manifestar toda su “experiencia” a corto plazo en este sector. Ahora bien, la segunda gráfica da cuenta de la observación de dos deducciones a manera de enunciados que son: La adaptación del diseñador que se especializó en el sector editorial y tuvo que salirse de esa “zona de confort” y aplicar sus conocimientos genéricos en diseño para utilizarlos de forma inteligente en un

contexto determinado. Y la segunda es: El dinamismo y astucia del diseñador para apropiarse de temáticas de diseño de las cuales él no tiene conocimientos claros, aplicarlas en baja medida y generar productos aceptables; un claro ejemplo de ello es que al practicante se le solicitaron en varias ocasiones animaciones cortas de personajes, intros, además edición de video, subtitulación y otras actividades.

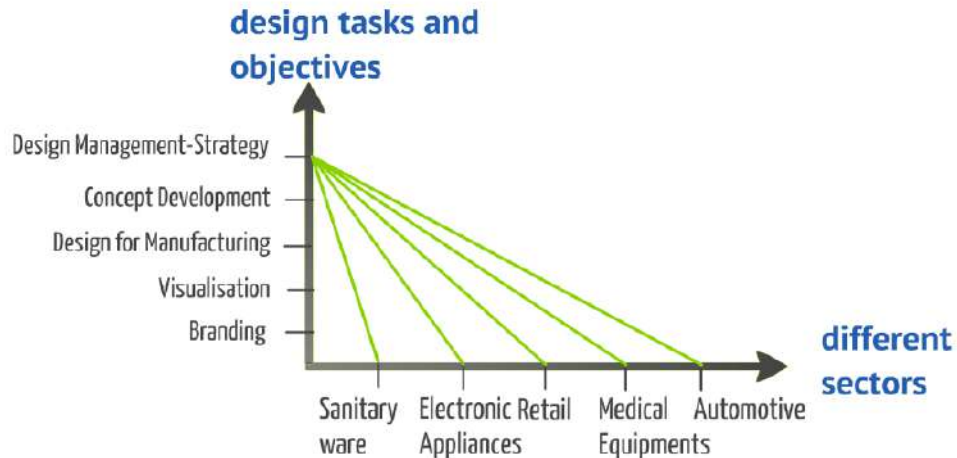


Figura 3. Especialista en diseño, trabajando en varios sectores. Copyright 2013 por Gulari et al.

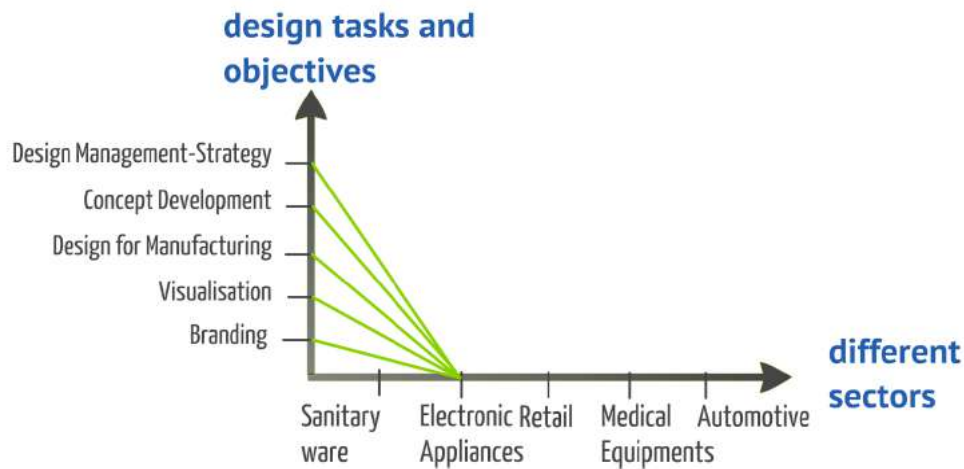


Figura 4. Generalista en diseño, trabajando en un sector en particular. Copyright 2013 por Gulari et al.

5.3. La experiencia en diseño

A pesar de la disparidad entre los conceptos generalista y especialista, existe otro elemento de indagación que complementa la dicotomía, entendiendo que “el diseño es una actividad humana en la que creamos planes para la creación de artefactos que pretenden tener valor para un posible usuario del artefacto, para ayudar al usuario en su esfuerzo por alcanzar ciertos objetivos” (Woods, 2009, p. 455).

Esto, para hacer referencia a que la creación de estos “artefactos” o productos/piezas requieren de procesos creativos que de una u otra forma brindan experiencia al diseñador que aseguran credibilidad no solo al practicante que está a puertas de ejercer su labor como profesional sino también a las personas que están iniciando su formación académica en diseño gráfico. Así, Cross (1990) afirma que:

Los principales aspectos de lo que los diseñadores hacen de la siguiente manera:

- 1) Producir nuevos, soluciones inesperadas. 2) Tolerar la incertidumbre, se trabaja con información incompleta. 3) Aplicar la imaginación y previsión constructiva a los problemas prácticos. 4) Utilizar dibujos y otros medios de modelado como medio de resolución de problemas (p.7).

Considerando lo mencionado antes por Cross, podemos verificar cómo un diseñador procede en su accionar y en resumidas cuentas cómo se comporta a la hora de ejecutar sus labores, así, podemos comprender que la experiencia en diseño se rige por determinados factores que no siempre son los mismos, pero que para esta coyuntura diagnostican las vivencias del diseñador gráfico en su práctica. Sin embargo, viendo esta postura de Cross, podemos evaluar si son factores o más bien aptitudes y habilidades que un diseñador debe tener para brindar mayor confianza a su cliente, asegurando mayor veracidad en cuanto a sus destrezas.

Para ello, “Dreyfus, en su modelo basado en habilidades, distingue siete niveles distintos de experiencia, lo que corresponde con siete modos de percibir, interpretar, la estructuración y la resolución de problemas” (Dorst y Reymen, 2004, p. 3). Los cuales Dorst y Reymen (2004) y Lawson y Dorst (2005) describen como:

Primero, Un Principiante deberá optar por reconocer las particularidades objetivas de una situación, considerando que son entregadas por los llamados expertos, además tendrá que seguir las reglas estrictas para combatir con el problema. Considerando esto, el practicante trabajó de acuerdo a las tareas pendientes que delegaba el jefe del área, seguido a ello, debía reconocer

estos requerimientos y adaptarse a ciertas condiciones y pautas básicas como conservar los principios básicos de la marca, utilizar los elementos y gráficas propios de la identidad de NEC y mediante estos criterios crear un producto atractivo, contundente y persuasivo para el colaborador/cliente.

El segundo es Un principiante Avanzado, que se fija en la importancia de los aspectos de localización, es susceptible a las excepciones. Los principios se usan para guiarlo por medio de la disposición de un problema. Aquí, el practicante presenta una serie de dificultades en el proceso de creación y establece una técnica para gestionarlas y que en la marcha no tengan un impacto negativo.

El tercero es El Competente, que se reconoce como aquel que soluciona problemas desde un punto de vista radical planteando propuestas diferentes, también se encarga de escoger los componentes de una circunstancia que el considere indispensables, seleccionando un plan de acción para lograr el objetivo. E incluso obtiene un carácter de ensayo y error en el que aprende y reflexiona. De este modo, el practicante al ya haber reconocido el problema por medio de unas pautas ya establecidas, y haber contemplado las dificultades, se encarga de pensar y proponer distintas alternativas visuales que solventen la problemática, además su equipo trabaja en pro de una solución viable reconociendo aspectos específicos como medios de divulgación, formatos, estrategias de difusión y también establece un cronograma de ejecución, para luego establecer unos bosquejos iniciales.

El cuarto es El Proficiente, que luego de solucionar un problema como lo hace un Competente, en seguida plantea los asuntos más relevantes, un plan pertinente a lo solicitado y por último deduce que es lo mejor para hacer.

El quinto se conoce como El Experto que “responde a la situación específica de manera intuitiva, y lleva a cabo la acción apropiada, inmediatamente. No hay ninguna resolución de problemas y el razonamiento que se puede distinguir a este nivel de trabajo” (Dorst y Reymen, 2004, p. 3) Y en el cual, muchos se estancan y no progresan.

El sexto se contempla como El Master, quien, desde su gran conocimiento y su amplio recorrido, contempla maneras o accionares de trabajo que pueden ser naturales y que los profesionales ven como circunstanciales y los aprovechan

El séptimo y último se le menciona como El Visionario, que determina nuevas maneras de cómo podrían funcionar las cosas, genera nuevos modos de pensar y se encarga sustentar propuestas contundentes que se ejecuten en nuevos ámbitos.

En definitiva, es viable mencionar que la práctica del diseñador gráfico no hará que por ejemplo logre pasar de un nivel a otro en seguida, entendiendo que todo es un proceso que requiere de tiempo y mucha práctica para lograr aumentar las destrezas y habilidades. Pero si es cierto que, desde el punto de vista del autor, se quiera o no, existe una leve transición de un nivel a otro, considerando que esta práctica le permitió conocer nuevas cosas, adquirir nuevos hábitos profesionales y lograr enriquecer tanto lo que aprendió en la academia como lo cultivado en lo laboral.

6. Discusión

Durante la revisión teórica sobre la dicotomía entre los conceptos generalista y especialista y la reconstrucción de la experiencia de la práctica en relación con este tema considerándolo como el más relevante en el transcurso del documento, se lograron comprender algunas vivencias que se expondrán a lo largo de este apartado final y que suscitaron la incertidumbre e inquietud en el practicante que ciertamente fueron las que motivaron a esclarecerlas a partir de un sustento bibliográfico.

Primeramente, es admisible declarar que como enuncia Kolko (2011), la pronta notoriedad y prestigio de los diseñadores no se establece netamente desde una perspectiva generalista en cuanto a su creatividad, pero si en el desarrollo de sus habilidades en gran medida selectas y sobresalientes que faciliten una labor más valiosa en cualquier equipo de trabajo que tenga especialistas en su proceder.

Valorando así, que los diseñadores generalistas y especialistas ven y comprenden las cosas desde puntos de vista totalmente distintos y es necesario reconocer que los aportes de ambos son igual de imprescindibles debido a que ofrecen un panorama más claro y contundente, y de igual forma aportan mayor inmersión intelectual. Por lo tanto, es esencial que las empresas sepan diferenciar y valorar las destrezas que pueden aportar cada uno de estos diseñadores y asimismo crear ciertos principios o pautas que manifiesten cual es necesario para momentos específicos.

También es cierto, que “enfocarse” en ser generalista o especialista, trae ciertos altibajos, por ejemplo, considerarse generalista, pero visto desde un panorama positivo contiene el aprendizaje de procesos de diseño muy contundentes y genéricos pero sobretodo extensos que pueden ser adaptados a diversos contextos/entornos, permitiéndole al diseñador generalista comprender las implicaciones y el proceder de un diseñador que se encamina a la multimedia, a la animación, a la fotografía, etc.... y ser especialista simplemente permite “trabajar para un sector en particular es menos interesante y menos fructífero”(Gulari *et al.*, 2013, p. 5).

De acuerdo a esto, en el proceso, el practicante adaptó sus conocimientos básicos o generales en diseño, que durante sus vivencias en la academia trató, como por ejemplo, uso adecuado del color, reticulación, jerarquización tipográfica y cromática, claridad de conceptos y del mensaje, entre otras; y las aplicó para distintos contextos de acuerdo a los entregables solicitados, tales como: piezas para redes, mailing, impresos, animaciones, edición de video, etc.

Esto, permitió al practicante reflexionar de manera superficial las competencias que posiblemente puede tener un animador o un editor de video. Pero más importante aún, logró explorar de manera muy general estos espectros que desde su conocimiento y énfasis no le competen a él.

Pero también se puede concebir que un especialista genera más fiabilidad y credibilidad, y que sin estas dos características, “podría afectar negativamente a la percepción del valor de la experiencia en diseño en un contexto de resolución de problemas” (Gulari *et al.*, 2013, p. 5)

Así, es clave aclarar que esta percepción del valor en la experiencia, en cuanto a la resolución de problemas, fue más allá de si el consumidor requería del practicante una especialidad en concreto, simplemente quería ver credibilidad en la creación de un producto, lograr entender el mensaje y primordialmente que existiera claridad en la relación mensaje-imagen.

Por consiguiente, se sugiere entender que las capacidades del diseñador no necesariamente deben ser especialistas o generalistas, también es viable razonar el T-Shaped en el que de acuerdo a Gulari *et al.*, los diseñadores “tienen un profundo conocimiento o experiencia en un juego de habilidad en particular y también tienen una serie de habilidades complementarias o tangenciales que son menos profundas” (2013, p. 8). Así como se evidencia en la Figura 5, los diseñadores que se denominan bajo este forma o método de diseño, desde el punto de vista propio del autor, pueden desenvolverse aún mejor que un individuo que es generalista o

especialista puesto que se complementa con destrezas del uno y del otro, conservando habilidades como las de tener un amplio conocimiento sobre algún área puntual del diseño, pero también es capaz de complementarse con competencias que nos son propiamente de su área específica de estudio. Es así, que por medio de este modelo, se puede comprender que la dualidad que le generó incertidumbre al practicante, en cierto modo es permisible interpretarla desde esta postura, debido a que el involucrado, que reconoce que su énfasis para el cual se preparó en la academia es el Diseño Editorial, pero que en su función como practicante en una empresa se encuentra con una realidad totalmente distinta, donde se requiere que ponga en práctica sus conocimientos genéricos en diseño, finalmente infiere que sus conocimientos en diseño complementan unas habilidades sobre todo lo que respecta a lo Editorial y que él pone en práctica y las adapta a un contexto puntualmente laboral para lograr generar soluciones idóneas e integrales que funcionen en pro de los colaboradores de la empresa.

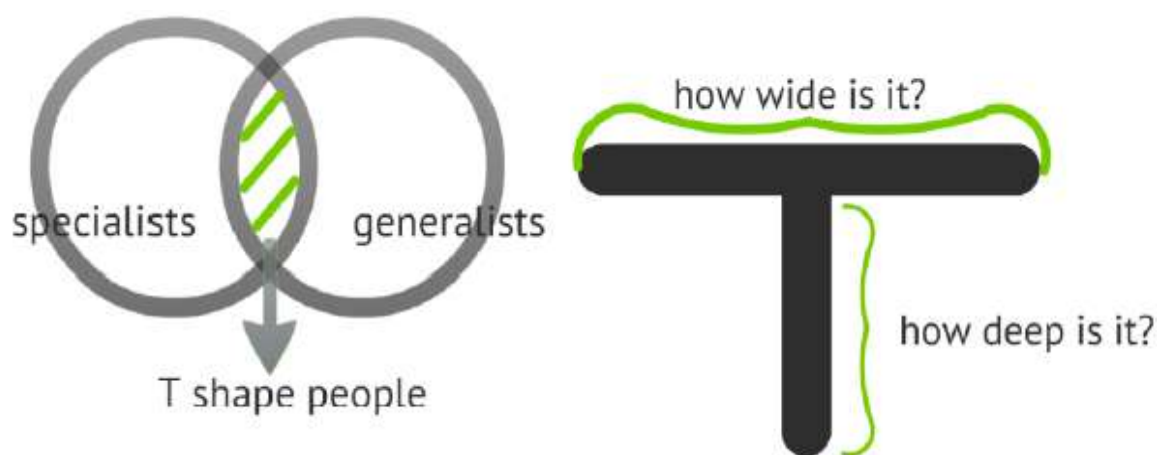


Figura 5. Gráfico que explica el comportamiento de los individuos del T-Shaped. Copyright 2013 por Gulari et al.

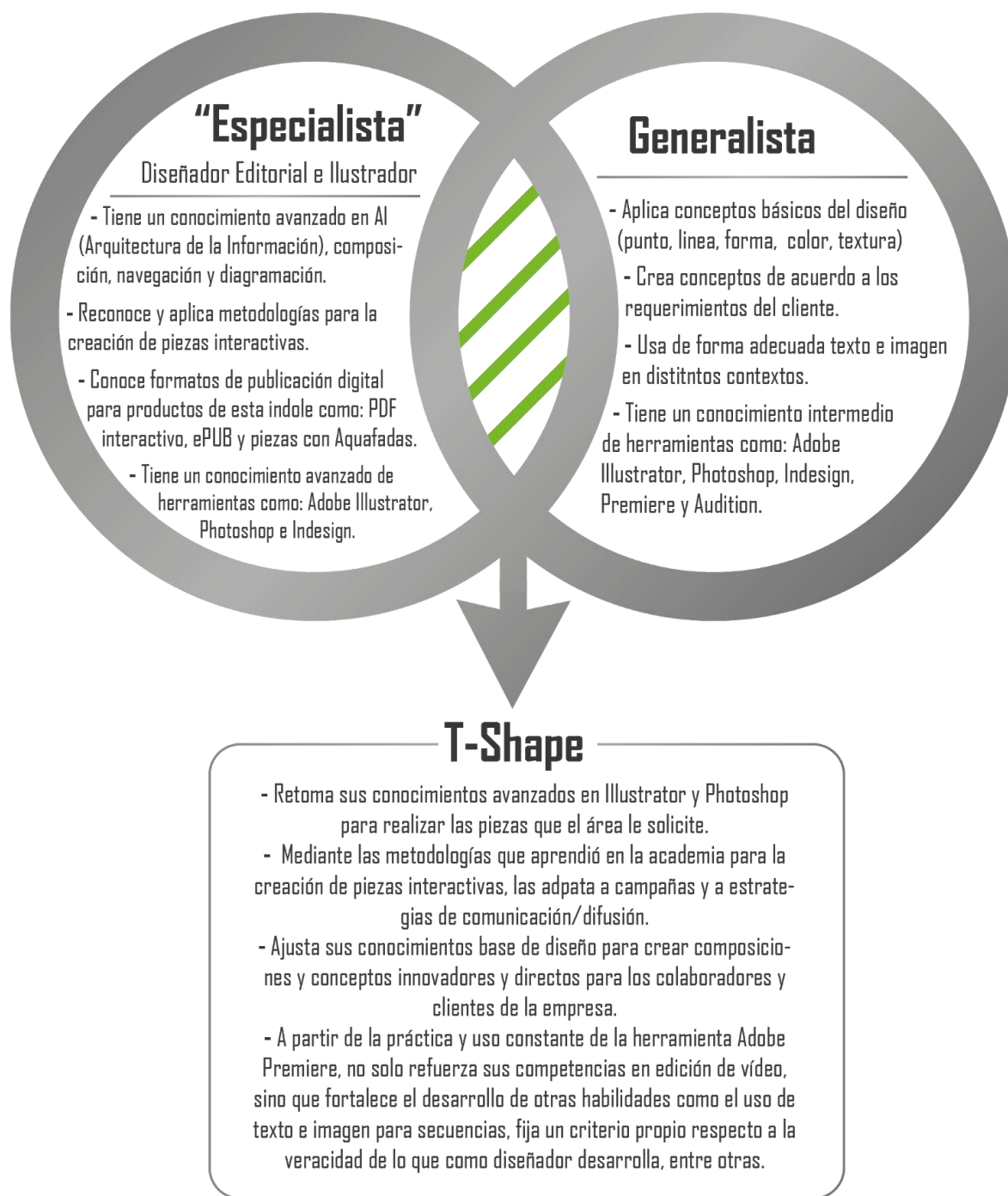


Figura 6. Gráfico que explica la relación del practicante respecto a sus habilidades Generalistas, Especialistas y su contraste con el T-Shaped. Elaboración propia.

¿Qué tan amplio es?

- Siendo coherentes con lo que se ha ido reflexionando durante el recorrido del documento, es viable relacionar la amplitud del conocimiento del practicante en cuanto a su experiencia. Es así, que si bien el afectado no incrementó sus habilidades en todo lo referido a lo editorial, logró explorar una faceta del diseño enfocada a lo empresarial donde el practicante pudo identificar y poner en práctica sus habilidades genéricas e involucrarlas con sus aptitudes específicas en diseño gráfico para un propósito en común orientado hacia la comunicación interna y externa.

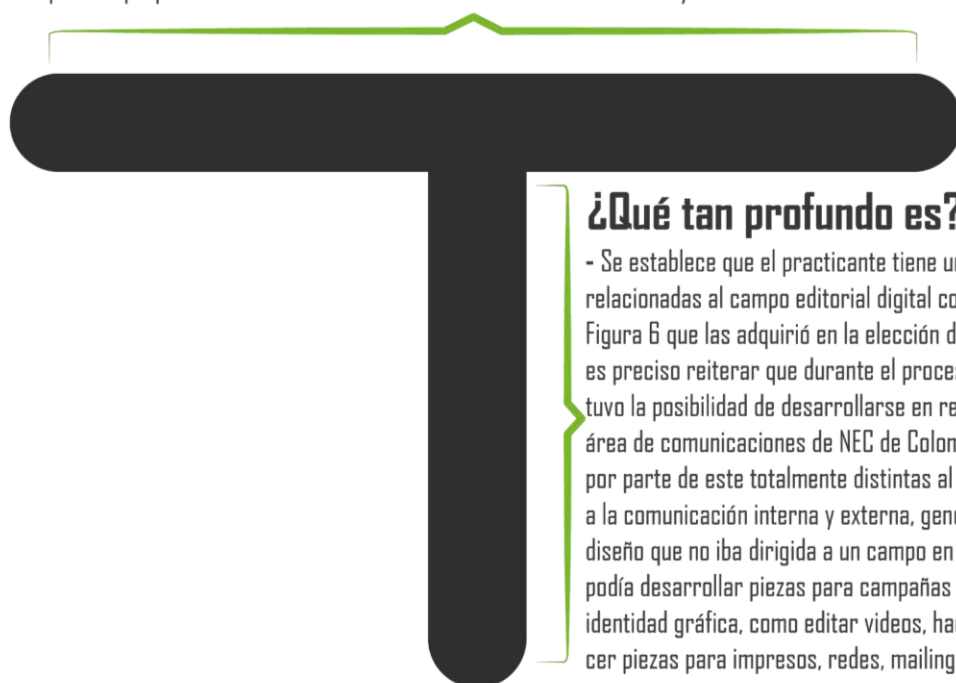


Figura 7. Gráfico T-Shaped que examina ¿Qué tan amplio es? y ¿Qué tan profundo es? el conocimiento y la experiencia adquirida por el practicante durante el proceso de prácticas. Elaboración propia.

Y es así, como se ve en las Figuras 6 y 7, en un primer momento la relación y contraste que existe en las habilidades generalistas y especialistas del practicante con las facultades que desarrolla un individuo T-Shaped, asegurando el perfil del practicante y cómo se ajustó al sector laboral en cuanto a su capacidad de reconocer que a pesar de no encontrarse en su campo específico del diseño, pone en práctica sus aptitudes como especialista y las complementa con sus habilidades generales para mostrarse como un diseñador gráfico con competencias amplias y profundas, en la medida en que se confronten desde su experiencia y el discernimiento adquirido de la misma.

Finalizando, podemos concluir afirmando que “somos conscientes de que siempre hay alguien que tenga más experiencia que nosotros, o sabe más que nosotros. Sin embargo, hay diferentes niveles de experiencia. Para ser un experto creíble, nuestro pensamiento debe estar por delante de nuestros clientes, para ilustrar esta comprensión a nuestros clientes hacemos cuestionar sus supuestos” (Gulari *et al.*, 2013, p. 11). Esta afirmación permite deliberar si en algún punto la labor del diseñador gráfico será destacada por encima de otro o no por el hecho de que como dice el autor, siempre habrá alguien con mayor experiencia que nosotros, pero es así, es incluso mejor basarse en la realidad. Aunque entendiendo que para ser mejores y generar credibilidad en cuanto a la experiencia en diseño es indispensable practicar y practicar, consiguiendo escalar y siendo lo más precisos y admisibles con los clientes.

De allí, es factible terminar ratificando que de acuerdo a los niveles de experiencia, el practicante experimentó leves transiciones entre niveles como el principiante avanzado, un competente y un proficiente como se mencionó en ese apartado, porque con el paso del aprendizaje académico a lo laboral, las competencias y las facultades del diseñador sufrieron grandes cambios en cuanto a su visión del diseño, asimismo adquirió nuevas destrezas en el campo, se volvió más versátil, pero primordialmente adquirió mayor credibilidad debido a su experiencia y la puesta en escena de sus conocimientos y vivencias laborales.

7. Bibliografía

Anderson, J.R. (1983). *The Architecture of Cognition*, Harvard University Press, Cambridge MA.

Brazier, S. (2004). "Walking Backward into Design: Support for the SME." *Design Management Review*. pp 61–70.

Buchanan, R. (1992). "Wicked Problems in Design Thinking", *Design Issues*. pp. 5-21

Cross, Nigel (1990). The nature and nurture of design ability. *Design Studies*, 11(3) pp. 127–140.

Dorst, K y Reymen, I. (2004). Levels of expertise in Design Education. International engineering and product design education conference. Delft. Holanda.

Fleischmann, K. (2015). Generalist Designers, Specialist Projects: Forming Multidisciplinary Teams That Work. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. Vol. 13, No. 3, pp. 26-40.

Gulari, Fairburn y Malins .(2013). "Trust me, I am a designer", why is there a lack of trust in design expertise?. Gothenburg, Sweden. Lancaster: European Academy of Design.

Gulari, M. y Fairburn, S. (2013). Is specialist designer an oxymoron? The value of specialisation in the design field. Dublin, Ireland. Bristol: Design Society.

Iduarte, J.T. & Zarza M.P. (2010). Design Management in Small- and Medium-Sized Mexican Enterprises. *Design Issues*. pp 20-31.

Kolko, J. (2011). The Conflicting Rhetoric of Design Education. *Interactions Magazine*. Recuperado de <http://www.jonkolko.com/writingConflictingRhetoric.php>

Lawson, B. y Dorst, K (2005). *Acquiring design expertise. A first attempt at a model*. University of Sheffield, United Kingdom. Eindhoven University of Technology, Netherlands. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/257353437_Acquiring_design_expertise

NEC Corporation. *Marketing Corporativo*. (2016). Principios marca NEC. Principios básicos para transmitir correctamente la marca NEC.

NEC de Colombia. *Comunicaciones, cultura y bienestar*. (2018). Especificación cargo: Practicante de diseño gráfico.

Newell, A. and Simon. H.A., (1972). Human Problem Solving, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Norman, D. (2012). PhD in Design Discussion List. Subject: Where science fails. Recuperado de: <https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A2=phd-design;e125d91f.1202>.

USTA (s.f.). Quienes Somos, Facultad de Diseño, Universidad Santo Tomás. Recuperado de <https://facultaddisenografico.usta.edu.co/index.php/la-facultad/quienes-somos>

Villa, et al. (2017). Multidisciplinariedad, interdisciplinariedad y transdisciplinariedad en la formación para la investigación en ingeniería. Revista Lasallista de Investigación, vol. 14, núm. 1, enero-junio, 2017, pp. 179-197.

Woods, J. (2009). Philosophy of technology and engineering sciences. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com> creado por bibliotecausta-ebooks on 2019-05-01 21:01:21.