



**Artículo de Investigación**

DOI: <https://doi.org/10.56124/tj.v8i19.024>

**NUEVOS ESCENARIOS DEL DISEÑADOR GRÁFICO;  
COMPETENCIAS BLANDAS Y DURAS.**

**NEW SCENARIOS FOR GRAPHIC DESIGNERS: SOFT AND  
HARD SKILLS.**

*Pepita Ivonn Alarcón Parra*

<https://orcid.org/0000-0002-4726-4519>

*Escuela Superior Politecnica de Chimborazo, Epoch*

*palarcon@epoch.edu.ec*

*Emilio Roberto Cuadrado Moreno*

<https://orcid.org/0000-0003-4513-9359>

*Centro de Capacitación CAPACITATE, CTT*

*emiliorcuadrado@gmail.com*

**Resumen**

El presente artículo realiza un estudio para conocer los campos de desarrollo de la carrera de diseño gráfico de la Escuela Superior Politecnica de Chimborazo, ESPOCH, se recolectó información sustancial de los actores principales como graduados, empresas y expertos; información que se considera necesaria para la construcción del estudio prospectivo de esta carrera. El presente trabajo tiene un enfoque cuantitativo en relación a las variables de estudio, mediante un método descriptivo, en la encuesta se analiza la situación actual del perfil profesional del diseñador gráfico en el mercado laboral, se enfatiza el área en el que se desempeña y las exigencias de la aplicación de las competencias duras y blandas a desarrollar en este profesional. Se desarrolló en dos fases: la primera que es la fase diagnóstica en la que se realiza un análisis externo en el que se levanta información de egresados de la carrera, organizaciones sociales y productivas (empleadores) y expertos en el área de competencia; en la segunda fase se obtienen los resultados y se identificó las tendencias y campos de competencias que debe desarrollar un profesional en el área de diseño gráfico.

**Palabras clave:** Diseño gráfico, habilidades blandas, habilidades duras,



### **Abstract**

*This article carries out a study to understand the areas of development of the Graphic Design Program at the Escuela Superior Politecnica de Chimborazo, ESPOCH. Substantial information was collected from key players such as graduates, companies, and experts; information that is considered necessary for the construction of a prospective study of this program. This work has a cauliflower-quantitative approach to the study variables; using a descriptive method, the survey analyzes the current situation of the professional profile of the graphic designer in the labor market, emphasizing the area in which they operate and the demands of the application of hard and soft skills to be developed by this professional. It was developed in two phases: the first is the diagnostic phase in which an external analysis is carried out in which information is collected from graduates of the program, social and productive organizations (employers), and experts in the area of competence; in the second phase, the results are obtained and the trends and fields of competences that a professional in the area of graphic design must develop were identified.*

**Keywords:** *Graphic Design, Soft Skills, Hard Skills*

### **Introducción**

Los escenarios en el campo del diseño gráfico en la actualidad han evolucionado de forma significativa, por esta razón se requiere una combinación de habilidades blandas y duras para estar preparado en esta profesión en constante cambio. El trabajo del diseñador gráfico ya no solo se limita únicamente a la creación de imágenes y elementos visuales, ya que ésta ha experimentado una transformación gracias a los avances tecnológicos y a la creciente demanda de experiencias visuales más completas, significativas y con competencias personales y sociales que faciliten las relaciones humanas y éstas permitan al profesional desenvolverse con éxito en cualquier ámbito de la vida incluido el laboral, (habilidades blandas) y reflejan el conocimiento técnico de un profesional ayudándole a desenvolverse con éxito en los trabajos a realizar (habilidades duras).

El mercado laboral requiere de profesionales competentes por lo que es de gran importancia desarrollar ciertas competencias, estas son muy valoradas por las empresas



generando mayores oportunidades de encontrar empleo, estos profesionales tendrán un mejor desempeño laboral realizando tareas con precisión y logrando mayores posibilidades de crecimiento profesional a este particular Máximo Ramírez y Nelly Manjarrez (2022):

[...] es necesario destacar que la masa laboral de los países demanda profesionales competentes que sean capaces de aportar soluciones a los problemas que se puedan generar en el medio laboral, por lo que los empleadores hoy en día están considerando ambas habilidades, es decir, las habilidades blandas y duras al momento de contratar personal (Ramírez & Manjarrez, 2022).

Las nuevas tecnologías han simplificado la creación y manipulación de imágenes advirtiendo un cambio radical gracias a innovaciones tecnológicas y la evolución de las tendencias y demandas del mercado. Los límites tradicionales de esta disciplina se han modificado, dando paso a nuevos escenarios que requieren de una combinación única de habilidades blandas y duras por parte de los diseñadores gráficos.

Las necesidades del mercado laboral instan a estar en formación constante ya que este requiere de profesionales competentes que satisfagan la demanda social y que brinden soluciones a las problemáticas existentes. Por lo que es necesario desarrollar ciertas habilidades profesionales a esto argumenta Máximo Ramírez y Nelly Manjarrez (2022) en su artículo "Habilidades blandas y habilidades duras, clave para la formación profesional integral" lo siguiente:

Los cambios que vive la sociedad actual exigen que las universidades se adapten al mundo global, que demandas profesionales con capacidades científicas, y con habilidades para adaptarse a las exigencias del entorno laboral, así pues, que las habilidades blandas y las habilidades duras juega un papel relevante en la educación superior, por cuanto es en esta fase del sistema educativo donde el individuo se forma como profesional para luego integrarse al campo laboral (Ramírez & Manjarrez, 2022).

Las habilidades duras también conocidos como Hard Skills en inglés habla de los conocimientos específicos y técnicos de una profesión mismos que se deben



desarrollar a lo largo de carrera para realizar un trabajo eficiente, a lo que argumenta Mina y Barzola (2020):

Las habilidades duras son aquellas que responden a todo el conocimiento académico curricular obtenido durante el proceso formativo formal, es decir son las que se aprenden y certifican por alguna institución educativa (Mina & Barzola, 2020).

La sociedad actual genera desafíos complejos en el campo laboral por lo que los profesionales en el diseño gráfico deben tener las siguientes habilidades duras como: el manejo adecuado de las tecnologías de la información y comunicación, sin embargo, las habilidades blandas también han cobrado gran importancia en los nuevos escenarios del diseño gráfico como: trabajo en equipo, empatía, resolución de conflictos, adaptabilidad, pensamiento crítico, creatividad, la capacidad de comunicación efectiva, tanto verbal como escrita, se ha convertido en una competencia esencial para los diseñadores gráficos, ya que deben ser capaces de comprender y sintetizar las necesidades del cliente, así como de presentar sus ideas de manera clara y convincente, a esto mencionan María Encalada, Karla Tenesaca, Rosa Murillo y Angelina Santamaria en su estudio "Habilidades Duras y Blandas en Estudios, Proyectos y Programas de Desarrollo" (2024):

Entre las habilidades duras, destacaron el manejo de la tecnología y las habilidades analíticas, lo que permite concluir que los estudiantes se sienten confiados en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, así como en su capacidad para analizar problemas de manera efectiva. Las habilidades duras, son fundamentales para llevar a cabo tareas específicas en un campo profesional. Los estudiantes que poseen un dominio sólido de estas habilidades están mejor equipados para abordar desafíos laborales complejos y contribuir de manera significativa a sus equipos y organizaciones. De igual manera las habilidades blandas, juegan un papel crucial en el éxito del futuro laboral de los estudiantes. Estas habilidades son las que permiten a los individuos interactuar de manera efectiva con colegas, clientes y superiores, y desempeñar un papel activo en la dinámica de trabajo. Se resalta la necesidad de una educación integral donde se equilibre el desarrollo de habilidades técnicas con habilidades interpersonales y de comunicación, logrando este equilibrio entre los estudiantes estarán mejor preparados para enfrentar los desafíos del entorno



laboral dinámico y competitivo que vivimos en la actualidad (Encalada, Tenesaca, Murillo & Santamaria, 2024).

Las universidades cumplen un papel fundamental en la sociedad al formar los futuros profesionales, sabiendo que la sociedad se construye mediante la formación académica siendo el pilar fundamental para el desarrollo cultural, político, social y económico al respecto los autores Bravo, Curbeira y Morales (2019) mencionan:

Las universidades tienen un papel primordial en la formación profesional, por cuanto deben formar individuos capaces de enfrentar los cambios y las exigencias de la sociedad del siglo XXI, siendo necesario realizar un tratamiento de los diferentes contenidos curriculares, para fomentar habilidades ya sea de forma implícita o explícita (Bravo, Curbeira & Morales, 2019).

El desarrollo y evolución del campo del diseño gráfico está directamente relacionado con el entorno sociocultural y económico argumento basado a esto también manifiestan María Compte y Fernanda Sánchez (2017):

De esta definición, se rescata para el ámbito del diseño gráfico, que el sujeto es un actor dinámico, en movimiento y crecimiento, relacionado íntimamente con el entorno y los ambientes ecológicos. El diseñador gráfico debe diseñar objetos, campañas, entornos, cuyos principios y objetivos sean la sostenibilidad social, medio ambiental y económica (Compte & Sánchez 2017).

Se busca con esto, explorar el entorno de trabajo desde el diseño gráfico para contribuir en el mediano y largo plazo al fortalecimiento de la vinculación entre campo laboral y los egresados de la carrera de Diseño Gráfico de la ESPOCH. Este ejercicio pretende ampliar sus horizontes de empleo y prepararlos para enfrentar los nuevos escenarios con capacidades que les permita no solo limitarse a un tipo de trabajo sino a variados con el uso de técnicas, capacidades y conocimientos medibles adquiridos mediante el aprendizaje que pueden ser específicos para un puesto o tarea.



## Metodología

El diseño de la investigación es transversal entre las características de las habilidades blandas, duras y el perfil profesional del diseñador gráfico, el enfoque es cuali – cuantitativo en relación a las variables de estudio, mediante un método descriptivo de la encuesta en el que se analiza la situación actual del perfil profesional del diseñador gráfico en el mercado laboral, en donde se enfatiza el área en el que se desempeña y las exigencias de la aplicación de las habilidades duras y blandas, en el criterio de formación académica se identifica las necesidades sociales y económicas que deben ser atendidas en relación a la situación laboral actual, aplicación de herramientas tecnológicas para el ejercicio profesional y en la proyección futura se analiza las necesidades del ámbito laboral y los cambios que han surgido y como el diseñador gráfico debe adaptarse y cubrir dichas necesidades sociales, culturales, ambientales y económicas.

En este contexto la Carrera de Diseño Gráfico de la ESPOCH realiza este trabajo previo al ANÁLISIS DE PROSPECTIVA es así, que se ha desarrollado en base al siguiente proceso el mismo que se basa en 2 fases:

### FASE 1: DIAGNOSTICA

**Análisis externo.** - Levantar información de los siguientes actores:

- Egresados de la carrera: se realizó un muestreo y se aplicó la encuesta diseñada.
- Organizaciones sociales y productivas (empleadores): utilizando como recurso una encuesta en línea
- Expertos en el área de competencia: utilizando como recurso una encuesta en línea enfocado al análisis de la Situación Actual y la Proyección Futura.

### FASE 2: RESULTADOS



- Identificación de tendencias y variables estratégicas (establecer los campos que se prevé implementar en el futuro y diseñar estrategias para lograrlo).
- Identificar habilidades blandas y duras del profesional en diseño gráfico.

## **Resultados y discusión**

### ***Resultados***

#### ***Egresados de la carrera***

El instrumento de investigación para conocer la situación actual, formación académica y proyección futura se aplicó a los graduados de la carrera de diseño gráfico obteniendo 145 respuestas.

- En la sección de diagnóstico de la situación actual los resultados obtenidos son los siguientes: el 81.4% laboran actualmente en el área de Diseño Gráfico y las que están desempeñando son Diseño Publicitario – Marketing Digital (30 graduados); Diseño Gráfico -Dirección de arte (16 graduados); Medios Impresos (10 graduados); Identidad Corporativa – Señalética (8 graduados); Ilustración (6 graduados); Diseño tipográfico-digital y Diseño Audiovisual (4 graduados). Se evidencia que del total de graduados encuestados el 74.5% laboran en el ámbito de la comunicación y del diseño; y, a partir de la experiencia enuncian que las áreas con mayor demanda son Publicidad (32 graduados); Redes Sociales y Marketing Digital (27 graduados); Producción audiovisual (25 graduados); Branding e Identidad Corporativa (23 graduados); Fotografía y Diseño Web (17 graduados); y, Diseño Multimedia (15 graduados).

- En la sección de Formación Académica el 48.6% menciona que el perfil de formación responde a las necesidades económicas y sociales de la actualidad, en donde detallan que la malla curricular debe tener materias que rijan a la situación laboral real, aprender a emprender, o materias que abran oportunidades laborales, a su vez la demanda y necesidad del diseñador gráfico es indispensable en el desarrollo de las empresas, considerando el uso de las nuevas tecnologías, el constante cambio de las necesidades del consumidor, por lo que recomiendan una actualización de la malla.



- El 56.8% menciona que logró desarrollar y potencializar las habilidades y competencias para su ejercicio profesional, destacando la praxis en base al conocimiento adquirido como principal fortaleza.

- En la sección de proyección futura los graduados manifiestan en un 88.2% que el pensum académico debe actualizarse y potencializar en las áreas de la aplicación de las nuevas tecnologías basado en el estudio de interfaz, animación, marketing digital, diseño de contenidos, gestor de comunidades, diseño de experiencia del usuario e interfaz, diseño web, entre otros. El 76.7% tienen interés de seguir una maestría o especialidad, entre las áreas con mayor interés son Branding, Marketing Digital, Ilustración, Producción audiovisual, Gestión de Marca, Diseño de Experiencia del Usuario, Animación y Modelado 3D, y el 85.5% desearían un curso de actualización de conocimientos en las áreas específicas como publicidad, audiovisual, marketing digital, fotografía, softwares de diseño, multimedia, 3D y UX/UI.

### ***Organizaciones sociales y productivas***

De una base de datos de 73 empresas según el instrumento de investigación aplicado para las empresas arrojó 52 resultados entre los cuales mencionan en un 57.5% que el perfil profesional del diseñador gráfico tiene pertinencia con las necesidades actuales de cada sector económico, cultural y social; a su vez entre las áreas de diseño gráfico que han sido el principal ingreso en los últimos 5 años fueron: publicidad (22 empresas), branding (20 empresas), marketing digital (15 empresas). En la sección de formación académica opinan que se debe potencializar el Diseño digital (12 empresas), multimedia (9 empresas), modelado 3D y animación (7 empresas), branding y publicitario (5 empresas). La oportunidad laboral en base a una especialización opina en un 83.2% que se necesita en base al avance tecnológico, ser competitivo, habilidades y destrezas específicas para cada área del diseño gráfico que responde a una demanda que crece y cambia potencialmente.

- Las empresas en su mayoría consideran que el Diseñador Gráfico para transmitir el mensaje del negocio debe hacerlo de forma atractiva.



- Las empresas consideran mayoritariamente que para promocionar sus productos o servicios el diseñador gráfico requiere utilizar medios digitales.
- Indican que el Diseñador Gráfico principalmente realizan actividades inherentes a la creatividad e Innovación.
- Otras tareas que se le asignan son el manejo de Ads, producción de audio, fotografía, producción y posproducción, ilustración, diseño editorial y creación de contenido para redes.
- Las competencias que el profesional en Diseño Gráfico debería poseer según las empresas encuestadas son principalmente el solucionar problemas de comunicación, ser Innovador, conocer al público objetivo y el dominio de herramientas Tecnológicas.
- Entre las competencias interpersonales que debe desarrollar un profesional en Diseño Gráfico las empresas indican que deben poseer son una adecuada comunicación, liderazgo, trabajo en equipo y poseer también pensamiento crítico.
- En el análisis de la proyección futura las empresas manifiestan en un 66.7% que si podrán ejercer la actividad económica en base a las tendencias de consumo y se debe estar en constante innovación y cambio para responder a estas necesidades, con la inteligencia artificial y la inclinación a transmitir los mensajes por canales digitales, mencionan que se debe potencializar 83.2% las áreas del diseño gráfico como lo son: Publicidad, diseño web, Modelado, Animación, Diseño Digital, audiovisual y multimedia, el 83.2% de las empresas están dispuestas a recibir a los estudiantes de la carrera para que desarrollen sus prácticas pre profesionales, considerando una gran ventaja para la diversificación de las plazas y llevar al siguiente nivel la praxis en el ámbito laboral.

### ***Expertos en el área de competencia***

Se realizaron 40 entrevistas, y en función a sus respuestas se obtiene el siguiente análisis:



- Los expertos que colaboraron realizando la entrevista tienen como lugar de residencia: Riobamba, Ambato, Quito, Latacunga, El Coca, Orellana, La Joya, Cuenca, Los Sachas, México, Tijuana, Brooklyn
- Los expertos mencionan que sus puntos fuertes son: creatividad, creación, video, branding
- Se identifican con la corriente principalmente minimalista al momento de crear sus diseños
- Actualmente los expertos entrevistados laboran en el área del Diseño Gráfico en su gran mayoría (87,5%)
- Se desempeñan principalmente en área de Publicidad, por lo que consideran que el diseño gráfico tiene una gran demanda en esta área.
- Consideran que las áreas de Diseño Gráfico que los diseñadores deben potencializar son: Diseño web, Publicidad, Animación, Branding, Diseño editorial
- La mayoría de los expertos tienen interés en seguir un curso de actualización de conocimientos (77,5%), teniendo interés por temas como: Publicidad, Marketing Digital, Diseño multimedia, Producción audiovisual.
- Indican también que su principal ingreso en los 5 años en su organización la creación de Redes Sociales.
- Según los expertos consideran que las competencias que deberían tener los diseñadores gráficos son: Creatividad, Trabajo en equipo, Educación financiera.

### ***Discusión***

En ese sentido es fundamental que los profesionales en diseño gráfico desarrollen ciertas habilidades duras dentro de la colegiatura de la carrera como en cursos o talleres de especialización, es decir el profesional en diseño gráfico debe estar en constante perfeccionamiento y estas podrían ser en las áreas de: dominar el software especializado como como Photoshop, Illustrator, InDesign, o programas especializados en animación y edición de video; comprender los principios del diseño como conocer sobre la jerarquía visual, la tipografía, la composición, la paleta de colores y la legibilidad, la teoría del color y la psicología del color es decir tener conciencia de



cómo los colores afectan la percepción y el significado de un diseño ya que le ayuda a dar sentido permitiéndole ser más atractivo y de interés, y cómo utilizarlos de manera estratégica, así como la capacidad de diseñar para imprimir en este sentido el diseñador gráfico debe conocer los formatos, las resoluciones, los procesos de impresión y las limitaciones de cada tipo de impresión y comprender la gestión de marca es decir saber diseñar para la identidad visual de una empresa o marca, y cómo comunicar los valores de la marca a través del diseño, tener conocimiento sobre diseño digital en el que debe dominar la creación de interfaces de usuario, el diseño web y la creación de contenido para dispositivos móviles, otro de los saberes que debe tener el profesional en diseño gráfico es saber diseñar prototipos y wireframes, creando modelos básicos de páginas web o aplicaciones para visualizar ideas antes de la implementación final; dentro de la comunicación visual debe desarrollar la capacidad de comunicar mensajes de manera clara y efectiva a través del diseño, para esto es indispensable trabajar con clientes es decir ofrecerles orientación y consultas sobre el diseño, entre otras habilidades.

En resumen, fortalecer las habilidades duras en arte y diseño gráfico requiere una combinación de estudio, práctica, experimentación y retroalimentación continua, según Luis Viñan, Pepita Alarcón y Jorge Tuapanta en su artículo "Competencias laborales del Diseñador Digital para gestionar la marca en comunidades virtuales" (2017):

En la investigación se evidencia seis grupos de competencias laborales que necesita el diseñador gráfico digital para gestionar la marca en las comunidades virtuales: la primera requiere el manejo tecnológico para monitorizar los medios de comunicación digital y permita comprender el contexto competitivo de las marcas (análisis de medios e investigación digital), el segundo grupo de competencias permite definir la dirección estratégica de la comunicación para gestionar la imagen y reputación de marca (estratégica, presupuestos, proyectos), el tercer grupo de competencias tiene que ver con las habilidades de diseño y de producción para la creación del contenido (redactar, gráfica, identidad, publicidad, producción), en el cuarto grupo son competencias para la gestión de la comunicación interactiva con las comunidades virtuales, posibilita tener presencia y lograr la conexión de marca definida por el plan estratégico de comunicación digital (interactiva, publicaciones, comercio), en el quinto grupo las competencias para la evaluación de procesos permite conocer el



resultado de la gestión de la comunicación en línea y desarrollar mejoras al proceso (seguimiento, reportes), el sexto grupo de competencias tiene que ver con la actitud laboral (colaborativo, legal, adaptarse) para el cumplimiento de las necesidades laborales. También se observa en el análisis de las competencias por años de experiencia laboral que se ratifica la relevancia de las competencias (medios, investigación, estratégica, redactar, publicidad, interactiva, adaptarse) y en el análisis de fiabilidad se evidencia una alta correlación entre los elementos de las competencias lo que indica una alta consistencia interna. El estudio de las competencias se puede complementar con el seguimiento de estas a lo largo del tiempo para detectar su evolución (Viñan, Alarcón & Tuapanta, 2017).

**Tabla 1.** Habilidades duras y blandas a desarrollar en un diseñador gráfico.

Proceso Cognitivo	Habilidades duras	Habilidades blandas
Organización de trabajo	Diseño web	Trabajo en equipo
Empatía Cognitiva	Publicidad	Empatía
Adaptabilidad cognitiva	Animación	Adaptabilidad
Ganar control	Branding	Empoderamiento
Lenguaje	Diseño editorial	Comunicación
Pensamiento crítico, resolución de problemas	Publicidad	Liderazgo
Liderazgo cognitivo	Marketing Digital	Pensamiento Crítico
El Cognitivismo	Diseño multimedia	Ética cognitiva de trabajo
Precisión y resultados	Producción audiovisual	Confiabilidad
Capacidad para producir ideas nuevas, originales e innovadoras	Diseño web	Creatividad
Procesos mentales	Diseño editorial	Creatividad para realizar formatos
Imitar procesos de pensamiento y capacidades de aprendizaje humano	Conocimiento de inteligencia artificial	Pensamiento, capacidad de procesamiento y aprendizaje
Comprensión y Comportamiento financiero	Educación financiera	Interactuar y relacionarnos de forma adaptativa en nuestra vida diaria

**Nota:** Competencias que debe desarrollar un profesional en el área de diseño gráfico.

**Fuente:** Elaborado por Pepita Alarcón Parra y Roberto Cuadrado Moreno (2025).



Se identificaron las competencias que a criterio de los expertos en el área, empleadores y ex graduados requiere del diseñador gráfico para actualizar su formación universitaria y facilitar una vinculación efectiva en la nueva realidad que enfrenta la sociedad. Se busca con esto, explorar el entorno de trabajo desde el diseño gráfico y contribuir en el mediano y largo plazo al fortalecimiento de la vinculación entre campo laboral y los egresados de la carrera de Diseño Gráfico de la ESPOCH, pretendiendo ampliar los horizontes de empleo y prepararlos para enfrentar los nuevos escenarios.

### **Conclusiones**

Las habilidades blandas se han vuelto cada vez más necesarias en el mundo actual, transformándose en un elemento estructurante de los perfiles de egreso de las distintas carreras y programas impartidos en Educación Superior. El desarrollo de esta investigación está basado en lo que manifiesta el estado ecuatoriano ampara la educación superior considerándolo como una base fundamental para el desarrollo de la sociedad ecuatoriana se describe el marco legal mediante el Decreto Legislativo en el artículo 27:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Decreto Legislativo, 2008).

Esta investigación da importancia a la formación de un profesional ya que debe ser de manera integral para que genere un aporte significativo para el desarrollo de la sociedad, en este sentido las habilidades blandas y duras son complementarias e



importantes para el éxito en el mundo laboral y en la vida en general ya que las habilidades blandas ayudan a las personas a conectar con los demás, mientras que las habilidades duras permiten a las personas realizar tareas específicas de manera efectiva, a esto argumenta Máximo Ramírez y Nelly Manjarrez (2022) lo siguiente:

Como se evidencia, la Republica de Ecuador, prevé la educación como pilar fundamental para la realización del individuo en el marco del respeto de los derechos humanos, pero a su vez propone que se estimule el sentido crítico y de iniciativas individuales como colectivas, razón por la cual el sistema educativo debe estar a la par con el actuar diario de la sociedad, desde sus aspectos políticos, sociales, económicos y culturales, por lo que requiere de la formación de profesionales que no solo tengan el conocimiento de un ciencia en específico, sino también capacidades en cuanto a la toma de decisiones acertadas ante problemas que se puedan presentar en su entorno laboral como personal, en pocas palabras, profesionales proactivos, siendo necesario para ello, no solo la motivación por parte del docente, sino también, el interés del estudiante en desarrollar esas capacidades (Ramírez & Manjarrez, 2022).

El objetivo de conocer los campos de desarrollo son imprescindibles ya que la información recopilada tanto de empresas como de expertos son esenciales para conocer las necesidades que tiene el mundo externo con respecto al Diseño Gráfico, información necesaria para la construcción permanente de esta carrera, como lo manifiestan María Compte y Fernanda Sánchez (2017) en su artículo "Rediseño del perfil de egreso de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador":

El diseño del plan de estudios de una carrera de grado implica la determinación de varios elementos clave: el objeto de la carrera, los objetivos generales y específicos, los resultados de aprendizaje que conforman el perfil de egreso, y a partir de estos elementos se puede configurar la malla curricular con sus campos de estudio, niveles de organización curricular, resultados de aprendizaje por niveles y de cada asignatura, a más de sus unidades de estudio y contenidos. Es decir, es fundamental sustentar teóricamente el diseño de una malla curricular. Para que el diseño de una malla curricular corresponda a los elementos planteados, considerados clave, debe existir un estado del arte de la o las disciplinas en las que se basa la carrera y de las



tendencias actuales y prospectivas de dichas disciplinas, para que la academia pueda asegurar que los futuros profesionales formados con ese plan de estudios y malla curricular podrán desempeñarse con eficacia y eficiencia en el desarrollo de su profesión (Compte & Sánchez 2017).

Es importante mantenerse al día con las tendencias de la industria, realizar una evaluación plan de estudios y malla curricular de la carrera dando enfoque mayor al ámbito digital. Además, es indispensables que los profesionales en el área de diseño gráfico evalúen sus habilidades y destrezas y estén siempre vinculados a su campo de trabajo y procuren estar actualizados en nuevas herramientas y estilos.

## Referencias

- Compte, M. F. y Sánchez, F. A. (2017) Rediseño del perfil de egreso de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador. *Revista Espacios*. Vol 38, Año 2017, Número 45. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a17v38n45/17384515.html>
- Mina, A. E., & Barzola, D. G. (2020). Habilidades blandas en la educación y la empresa: Mapeo Sistemático. *Revista Científica UISRAEL*, 7(2). Recuperado de: <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/245/147>
- Encalada, M. V. N., Serrano, K. P. T., Reyes, R. S. M., & Bermeo, A. J. S. (2024). Habilidades Duras y Blandas en Estudios, Proyectos y Programas de Desarrollo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 2312-2329. Recuperado de: <file:///C:/Users/PC-ON/Downloads/12476-Texto%20del%20art%C3%ADculo-62292-1-10-20240814.pdf>
- Decreto Legislativo. (13 de julio de 2008). Constitución de la República del Ecuador. Recuperado de: [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Carrasco, L. V., Parra, P. A., & Dacto, J. T. (2018) Competencias laborales del Diseñador Digital para gestionar la marca en comunidades virtuales. *Revista Espacios*. Vol 39, Año 2018. Número 13. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a18v39n13/a18v39n13p02.pdf>



- Chávez, M. A. R., & Fuentes, N. N. M. (2022). Habilidades blandas y habilidades duras, clave para la formación profesional integral. *Revista de Ciencias Sociales y Económicas*, 6(2), 27-37. Recuperado de: [file:///C:/Users/PC-ON/Downloads/3.+Habilidades+blandas+y+habilidades+duras%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/PC-ON/Downloads/3.+Habilidades+blandas+y+habilidades+duras%20(1).pdf)
- Curbeira Hernández, D., Bravo Estévez, M. D. L., & Morales Díaz, Y. D. L. C. (2019). La formación de habilidades profesionales en la educación superior. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/mil/v48s1/1561-3046-mil-48-s1-e384.pdf>