

Abstract: The teaching-learning processes of Graphic Design are framed in various visual aspects to solve problems that today's society demands. One of these aspects to be addressed in this research is the poster, and how the student and teacher manage a specific analysis in synergy, on the behavior it acquires to deliver a message. In the career of Graphic Design - FACSO- University of Guayaquil, two experimental workshops on graphic language and visual communication techniques were conducted, in order to develop the compositional level of the student and in turn, evolve the knowledge about the functionality of the poster, not only from the conceptual perspective, but also strategic for solving graphic problems.

Keywords: Poster - visual composition - graphic language - visual communication techniques - teaching - research.

Resumo: Os processos de ensino-aprendizagem do Design Gráfico estão enquadrados em vários aspectos visuais para resolver problemas que a sociedade atual exige. Um desses aspectos a ser abordado nesta pesquisa é o cartaz, e como o aluno e o professor gerenciam uma análise específica em sinergia, sobre o comportamento que ele adquire para passar uma mensagem. Foram realizadas duas oficinas experimentais sobre linguagem gráfica e técnicas de comunicação

visual no curso de Design Gráfico - FACSO - Universidade de Guayaquil, com o objetivo de desenvolver o nível de composição do aluno e, ao mesmo tempo, evoluir o conhecimento sobre a funcionalidade do cartaz, não apenas de uma perspectiva conceitual, mas também estratégica para a resolução de problemas gráficos.

Palavras-chave: Pôster - composição visual - linguagem gráfica - técnicas de comunicação visual - ensino - pesquisa.

(*) **MSc. John Arias Villamar:** Magíster en Educación Superior, docente en la carrera de Diseño Gráfico-FACSO- Universidad de Guayaquil-Ecuador y fundador de la Célula de investigación en Diseño Gráfico. johnarias84@gmail.com. **Franklyn Alume Cusme:** Máster en Diseño y gestión de marca, docente en la carrera de Diseño Gráfico-FACSO- Universidad de Guayaquil-Ecuador. franklin.alumec@ug.edu.ec. **Mónica Acosta-Torres:** Docente de Diseño Gráfico en Universidad Técnica del Norte. Fundadora de TINESTE, TYPE UNITE, CLUB DEL CARTEL UTN. Comité Ecuador Poster Bienal. soymisefora@gmail.com.

Enseñanza del Diseño de la Comunicación Visual: experiencias y relatos

Isabel Molinas, María del Carmen Albrecht,
Mercedes Nicolini e Ignacio Riboldi (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 208-211. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: febrero 2023
Versión final: abril 2024

Resumen: En ocasión del 25 aniversario de la creación de la primera carrera de Diseñador Gráfico en Comunicación Visual en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral (1994-2019), la institución propone visitar la historia reciente y construir una agenda compartida sobre la enseñanza de Diseño en el Litoral. En dicha instancia se reflexiona sobre los procesos de ampliación, diversificación e integración curricular desde una perspectiva que focaliza en la proyectualidad como componente vertebrador y en la Didáctica proyectual como espacio en construcción. Nuestro trabajo aborda el análisis de dos propuestas transversales que se localizan en el inicio y en la finalización de los estudios de grado (Taller Introductorio y Muestra Anual de los Talleres de la LDCV) con el propósito de profundizar en la enseñanza del diseño de experiencias de comunicación visual desde una perspectiva interpretativa y proyectual

Palabras clave: Comunicación visual – Didáctica proyectual – Diseño de experiencias.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 210]

1. Marco institucional y dimensiones de análisis

Nuestra investigación sobre el diseño de experiencias educativas en el campo de la enseñanza del Diseño de Comunicaciones Visuales parte del estudio de un doble proceso de diversificación e integración curricular. Desde

la creación de la carrera de Diseñador Gráfico en Comunicación Visual en la Universidad Nacional del Litoral, en 1994, y su posterior transformación en Licenciatura en Diseño de la Comunicación visual, en 2001, las políticas académicas de la institución han orientado instancias de transformación y actualización curricular que han

promovido prácticas de enseñanza y aprendizaje experiencial, con un fuerte anclaje en el territorio, a partir de la integración de las actividades sustantivas de docencia, investigación y extensión.

En el marco del Proyecto de Actualización Curricular de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, iniciado en 2018, se realiza una nueva revisión de los planes de estudio que tiene entre sus objetivos la producción de conocimientos, dispositivos y tecnologías que integren y articulen áreas, disciplinas y funciones sustantivas. Nuestro trabajo releva y analiza diversas acciones institucionales que se caracterizan por ser iniciativas transversales, colaborativas y convergentes. Desde un enfoque centrado en el estudio de casos (Wasserman (1994 [1999]), abordamos instancias de socialización, análisis y comunicación institucional en torno al *Taller Introductorio* (espacio curricular compartido por las carreras de Arquitectura y Urbanismo y las Licenciaturas en Diseño de la Comunicación Visual y Diseño Industrial en FADU-UNL) y a la *Muestra Anual de los Talleres de la LDCV*, realizada en ocasión del 25 aniversario de la carrera, en 2019. El propósito de esta segunda actividad fue dar cuenta de los momentos más significativos de la historia reciente a partir del diseño de experiencias memorables y narrativas destinadas al conjunto de la comunidad educativa.

A partir del análisis de los registros institucionales de ambas propuestas, profundizamos en el interés creciente por el valor de la experiencia en la enseñanza universitaria (Camilloni 2013, 2019) y los desafíos institucionales en relación con la actualización disciplinar, didáctica y tecnológica. Al respecto, cada una de las prácticas relevadas nos han permitido observar la importancia de la inmersión y la convergencia de estudiantes y docentes en escenarios transmediales (Jenkins, 2006; Igarza, 2016; Scolari, 2018) que, a la vez que intensifican la experiencia de usuario, incrementa la comprensión de los contenidos de la enseñanza propuestos.

Organizamos nuestro estudio en cuatro ejes:

- la proyectualidad como horizonte común de las carreras de Diseño;
- la evaluación y transformación curricular como política académica;
- la promoción de la investigación aplicada; y
- la integración docencia y extensión como línea de orientación prioritaria.

2. El diseño de experiencia como propósito para la enseñanza del diseño

Como respuesta a los desafíos que la enseñanza del Diseño de experiencias centradas en el usuario introduce en aulas y talleres en la universidad, proponemos el estudio de casos como dispositivos de análisis, instrumentos complejos e interdisciplinarios que, tal como lo señala Wasserman (22) articulan “contenidos importantes de una asignatura que merecen un examen a fondo”, a partir del trabajo con “narrativas (que) se basan en problemas de la vida real que se presentan a personas reales”:

Un buen caso es el vehículo por medio del cual se lleva al aula un trozo de realidad a fin de que los alumnos y el profesor lo examinen minuciosamente. Un buen caso mantiene centrada la discusión en alguno de los hechos obstinados con los que uno debe enfrentarse en ciertas situaciones de la vida real. (...) Un buen caso es el ancla de la especulación académica; es el registro de situaciones complejas que deben literalmente ser desmontadas y vueltas a armar para la expresión de actitudes y modos de pensar que se exponen en el aula (Lawrence 1953, citado por Wassermann, 22)

De allí su relevancia como estrategia de enseñanza, aprendizaje e investigación en la que, a través de la narrativa, es posible abordar prácticas profesionales reales y complejas y contribuir a la construcción de “aprendizajes plenos” (Perkins 2010). Es decir, comprensiones genuinas en las que el enfoque holístico organiza una estrategia pedagógica que favorece la comprensión del “juego completo” (22).

Este posicionamiento contrasta con las propuestas de formación de grado y pre-grado universitario en las que la diversificación curricular se basó en la identificación de campos específicos: Arquitectura, Industrial, Comunicación Visual, entre otros. Desde este orden, la mirada está puesta en el objeto a construir/materializar antes que en la experiencia a transitar. De allí nuestro interés por las prácticas de diseño que se enfocan en el usuario, que imaginan una experiencia posible y reclaman una mirada más amplia, inquieta y multidisciplinar. Desde esta perspectiva, el diseño de experiencia supone «colocar a las personas en primer plano, contemplar el mundo a través de sus ojos y sentir con sus sentimientos» (Press y Cooper 2009). Los ámbitos educativos, entendemos, reclaman entonces una docencia permeable, en constante actualización y que se permita ciertos corrimientos conceptuales, procedimentales y valorativos. De allí la imposibilidad de concebir un usuario consumidor de cosas (objetos materiales) y la necesidad de promover la formación de diseñadores que contemplan interlocutores orgánicos, activos y multisensoriales. Para las escuelas y carreras de diseño esto involucra tanto a los ejercicios por tipologías (piezas de diseño) como a las simulaciones complejas (diseño de información y visualización de datos, sistemas de diseño, identidad, etc.).

Junto a las nociones de *diseño de experiencia* y *aprendizaje pleno*, incorporamos las definiciones de *experiencia de usuario* (Norman 2018) y *educación experiencial* (Camilloni 2013). La puesta en relación de estos cuatro términos nos permite circunscribir un espacio de trabajo reflexivo en el que se potencia el aporte de cada enfoque disciplinar específico.

En lo que respecta a la *experiencia de usuario*, expresión acuñada por Don Norman en el marco de su trabajo para *Apple Computer* en 1993, nos interesa hacer hincapié en la importancia de lograr una sinergia entre múltiples disciplinas que contribuyen diseño de una experiencia que trasciende objetos y plataformas para hacer foco en los usuarios.

En lo que atañe a la *educación experiencial*, Alicia Camilloni retoma los aportes de John Dewey (1916 [1998]) y

1938 [1960]) y David Kolb (1984 y 1998) cuando la define como una estrategia de enseñanza con enfoque holístico que está destinada a relacionar el aprendizaje académico con la vida real:

Con ese fin, propone al alumno realizar actividades en las que, a partir de esa conexión con la práctica, se le requiere que ponga a prueba en situación auténtica, es decir, de la vida real, las habilidades y los conocimientos teóricos que posee, que evalúe sus consecuencias, enriquezca esos conocimientos y habilidades, identifique nuevos problemas y fije prioridades en cuanto a las urgencias de su solución.

(...) La clave de la formación en la educación experiencial es el proceso reflexivo, el que no puede ser hecho sino por el propio sujeto. Es un proceso por el cual una vivencia o un conjunto de vivencias se convierte en “experiencia” y ésta en un aprendizaje reconocido como tal. (...) Se trata de habilidades que hay que desarrollar intencionalmente en los alumnos que son los que deben asumir esa tarea de manera responsable y consciente.

(...) Varias cuestiones cobran especial relevancia en el marco de la educación experiencial: la distribución y el uso del tiempo, la formación de los docentes, tutores y supervisores, y el rol de los mismos en la instancia de la evaluación

(...) La educación experiencial comprende modalidades diversas: el voluntariado, el aprendizaje-servicio y la práctica profesional, con variantes en cada una de ellas que dependen de situaciones histórico-sociales e institucionales. (18-20).

3. El análisis de las prácticas de la enseñanza del DCV

Una de las claves de la formación en la educación experiencial es el proceso reflexivo, el que no puede ser hecho sino por el propio sujeto. Es un proceso por el cual una vivencia o un conjunto de vivencias se convierte en “experiencia” y ésta en un aprendizaje reconocido como tal. De allí la relevancia de los procesos de integración y síntesis que se organizan en torno a actividades transversales, colaborativas y convergentes. De allí nuestro interés por el Taller Introductorio y la Muestra Anual, prácticas en las que centramos nuestro análisis.

Referencias bibliográficas

- Camilloni, Alicia (2013) “La inclusión de la educación experiencial en el currículo universitario”.
- Gustavo Menéndez et al (2013) *Integración docencia y extensión. Otra forma de enseñar y de aprender*. Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral.
- Devalle, V. (2013): “Tradiciones disciplinares en la conformación del discurso del diseño gráfico. Herencias, legados y horizonte de proyección”. En: *DeSignis. Semióticas gráficas. Federación Latinoamericana de semiótica*. Buenos Aires: 2013.
- Dewey, J. (1916) *Democracia y educación. Una introducción a la filosofía de la educación*. Madrid: Morata, 1998.
- (1938) *Experiencia y Educación*. Buenos Aires: Losada, 1960.
- Igarza, R (2016) Escenas transmediales. Acerca del no diferimiento en el consumo cultural. En Irigaray y Renó (Comps.) *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*. Buenos Aires: La Crujía.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media*. NY, The New York University Press.
- Kolb, D. (1984) *Experiential Learning. Experience as a Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- (1998) “Experiential Learning Theory: Previous Research and New Directions”, en R. J. Sternberg and L. F. Zhang (Eds.), *Perspectives on cognitive, learning, and thinking styles*. NJ: Lawrence Erlbaum, 2000.
- Norman, D. (2018) *The Term UX* (archivo de video) Recuperado de <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Perkins, D. (2010) *El aprendizaje pleno. Principios de la enseñanza para transformar la educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Press, M.; Cooper, R. (2009): *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Scolari, C. (2018) *Las leyes de la interfaz*. Barcelona: Gedisa.
- Shedroff, N. (2009): *Experience Design 1.1*. San Francisco: New Riders Publishing.
- Wassemann, S. (1994): *El estudio de casos como método de enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu, 1999.

Abstract: On the occasion of the 25th anniversary of the creation of the first career of Graphic Designer in Visual Communication at the Faculty of Architecture, Design and Urbanism of the Universidad Nacional del Litoral (1994-2019), the institution proposes to review the recent history and build a shared agenda on the teaching of Design in the Litoral. In this instance, we reflect on the processes of expansion, diversification and curricular integration from a perspective that focuses on the projectuality as a backbone component and on the Didactics of design as a space under construction. Our work approaches the analysis of two transversal proposals that are located at the beginning and at the end of the undergraduate studies (Introductory Workshop and Annual Exhibition of the LDCV Workshops) with the purpose of deepening the teaching of the design of visual communication experiences from an interpretative and projective perspective.

Keywords: Visual communication - Projectual didactics - Experience design.

Resumo: Por ocasião do 25º aniversário da criação da primeira carreira de Designer Gráfico em Comunicação Visual na Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo da Universidad Nacional del Litoral (1994-2019), a instituição propõe revisar a história recente e construir uma agenda compartilhada sobre o ensino do Design no Litoral. Nesse caso, refletimos sobre os processos de expansão, diversificação e integração curricular a partir de uma perspectiva que enfoca a projetualidade como um componente de base e a didática do design como um espaço em construção. Nosso trabalho trata da

análise de duas propostas transversais que se localizam no início e no final da graduação (Workshop Introdutório e Exposição Anual dos Workshops do LDCV) com o objetivo de aprofundar o ensino do design de experiências de comunicação visual a partir de uma perspectiva interpretativa e projetual.

Palavras-chave: Comunicação visual - Didática do design - Design de experiências.

(*) **Dra. Isabel Molinas.** Graduada en Letras, Magister en Didácticas Específicas (Universidad Nacional del Litoral) y Doctora en Educación (Universidad de Buenos Aires). Profesora Titular e Investigadora de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UNL. Cátedras: Introducción a la Comunicación y Comunicación I-II y III de la Lic. en Diseño de la Comunicación Visual. Directora del Proyecto de investigación “La enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual” (FADU-UNL). Directora de la Maestría en Didácticas Específicas de FHUC-UNL. Integrante del Consejo Asesor de la Colección Cátedra de Ediciones UNL. Coordinadora de prácticas de educación experiencial sobre arte contemporáneo. Algunas de ellas han sido reunidas en *Arte, Ambiente y Ciudad. Conversaciones desde el Litoral* (Ediciones UNL, 2017). **Mercedes Nicolini:** Diseñadora Gráfica en Comunica-

ción Visual, Licenciada en Arte y Diseño Multimedial y Especialista en Docencia y Entornos Virtuales. Actualmente realiza su tesis de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario. Profesora Adjunta (ordinaria) del taller de Diseño II, III y IV de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual (FADU-UNL). Docente de cursos de actualización y posgrados. Investigadora en proyectos de Educación y Diseño. Coordinadora el Área de Desarrollo de Ambientes y Recursos Digitales del Centro de Educación y Tecnologías (CEDyT) y la Carrera de Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de la FADU-UNL. **Ignacio Riboldi:** Licenciado en Diseño de la Comunicación Visual por la FADU/UNL. Es profesor de los Talleres Verticales de Diseño de dicha casa de estudios desde 2006. Es investigador categorizado e integrante de grupos responsables en proyectos de Investigación. Se desempeña como jurado en tesinas de grado e integra tribunales evaluadores de concursos docentes, a su vez participa como jurado en concursos de Diseño. Formó parte del Programa de Imagen y Comunicación Institucional de la FADU/UNL y ha sido coordinador del Programa de Desarrollo y Servicios Turísticos del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe. En el ámbito profesional, dirige la oficina Robot www.oficinarobot.com desarrollando proyectos de mediana y alta complejidad de alcance nacional e internacional. Participó en misiones técnico-comerciales en España y sus producciones han obtenido el reconocimiento de instituciones como el BCD (Barcelona Centre de Disseny) y el FAD (Foment de les Arts i del Disseny).

Escenarios de trabajo colaborativo para el diseño, Artefacto LAB campamento de inventores experiencia significativa

Javier Ernesto Castrillón Forero (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 211-214. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: febrero 2023
Versión final: abril 2024

Resumen: La innovación abierta como estrategia de trabajo y co-creación tiene como característica responder a las particularidades de las comunidades en los países en desarrollo y resaltar específicamente el rol central y primordial que tienen el potencial de las personas en todo proceso de innovación. La innovación abierta permite construir a partir de equipos interdisciplinarios desarrollos aplicables a las comunidades con más necesidades. Adicionalmente la creación colectiva permite realizar aulas de trabajo interdisciplinarios que solucionan, exploran y desarrollan como laboratorios de creación en los países en vías de desarrollo con la implementación y práctica de este tipo de innovación. Este proyecto presenta los resultados del campamento de inventores como estrategia de conexión de grupos de estudiantes de diferentes universidades en Latinoamérica a partir de estrategias de innovación abierta, aplicando soluciones a las comunidades con salas de co-creación interdisciplinar dirigidas a las comunidades más necesitadas.

Palabras clave: Diseño social – innovación abierta – co-creación interdisciplinar – innovación en el aula.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 214]